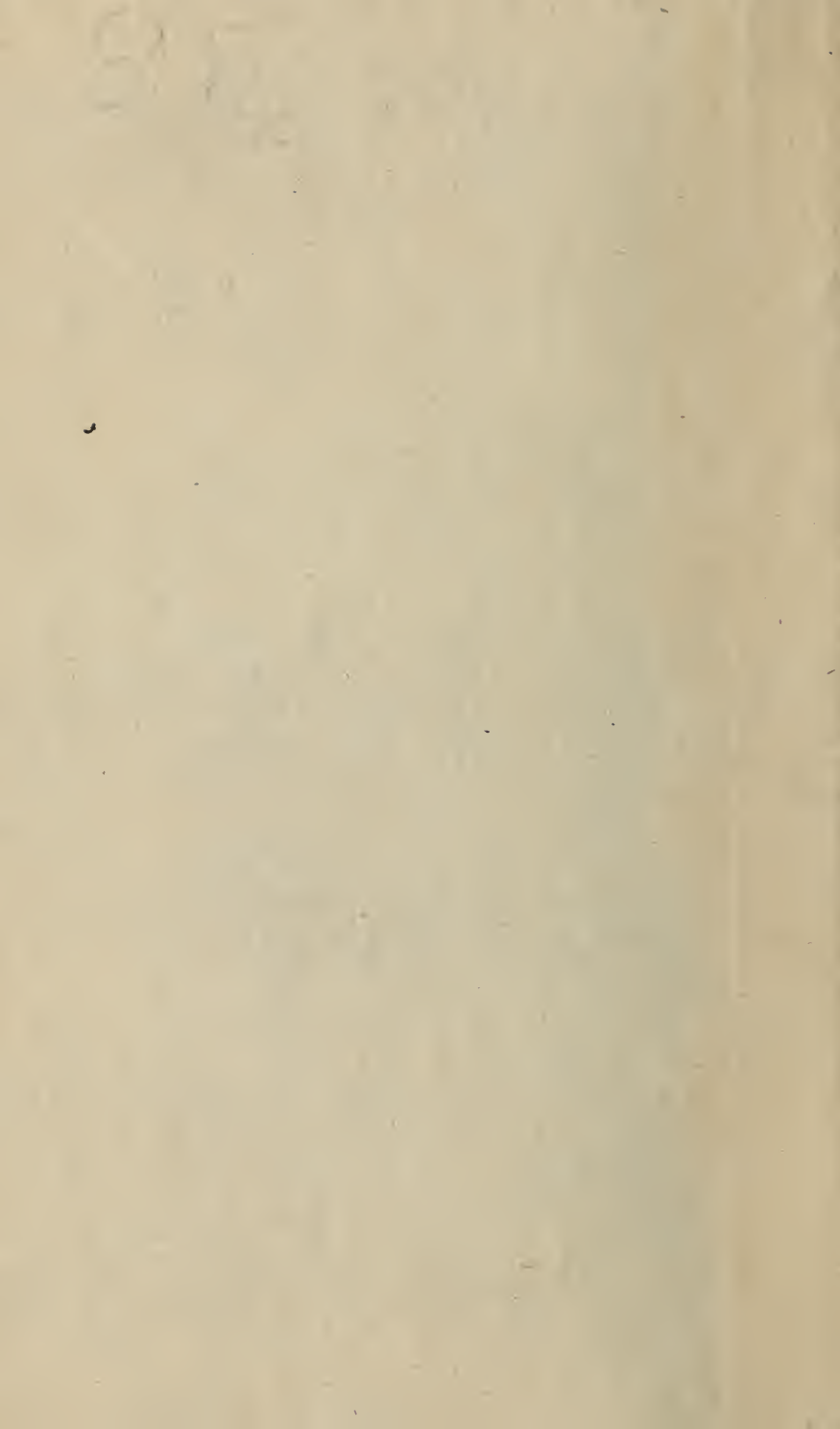




3 1761 03594 3976





Lehrbuch

des

SCHACHSPIELS

mit besonderer Berücksichtigung

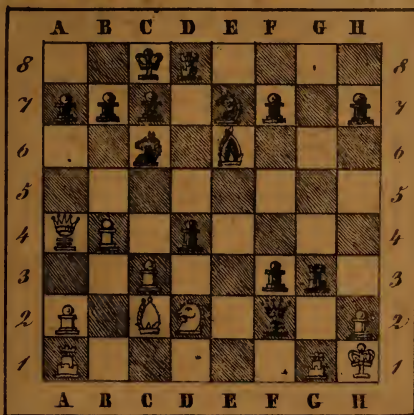
des

GAMBITSPIELS

von

H. Silberschmidt.

Zehntes Gambitsp. IV Veränd. Seite 122.



Schwarz. zieht im 2. Zuge mit!

*Zweite umgearbeitete und vermehrte
Auflage.*



Lehrbuch des Schachspiels

mit besonderer Berücksichtigung

des

Gambitspiels,

nebst

einer systematischen Anleitung zum Kleinen
Kriegs- und sinesischen Schachspiel

von

H. Silberstern

Mit einem Anhang

Die Geschichte des Schachspiels.

Mit Kupfern.

Zweite gänzlich umgearbeitete und vermehrte Auflage.

Wolfenbüttel, 1845.

Verlag der Holle'schen Buch-, Kunst- und Musikalien-Handlung.





GV
1444
S55
1845

V o r r e d e .

Obgleich der Schachliteratur in neuester Zeit manche werthvolle Gabe geboten, so glaubte ich doch nicht, die Aufforderung zu einer zweiten Auflage meines Gambits von der Hand weisen zu dürfen. Eigene und fremde Erfahrungen hatten mich in den Besitz eines Materials gesetzt, welches eine neue systematische Bearbeitung des Gambits genügend zu rechtfertigen schien; wenn ich nun auch der Vollständigkeit wegen das Schachspiel überhaupt mit berührt habe, so ist und bleibt doch die Hauptaufgabe dieses Werkes das Gambit. Indessen darf man von keinem Spiele eine vollständige Analyse erwarten, ich habe vielmehr bei allen hier behandelten Spielarten immer nur die wichtigen und entscheidenden Züge ins Auge gefaßt und möglichst deutlich erörtert. Dieses wird durch den Titel des Werkes »Lehrbuch« bezeichnet, dessen praktischer Theil, die Analyse der bekannten verschiedenen Spielarten, in beschränktern Grenzen gehalten werden muß, als eine Encyclopädie oder ein Handbuch des Schachspiels, deren Vorzüglichkeit, eben weil sie nur zum Nachschlagen dienen, in der möglichsten Vollständigkeit des analytischen Theils besteht.

Belehrungen nehme ich gern an, und werde sie für eine etwaige dritte Auflage dankbar benutzen.

Das harte Urtheil über A. Reinganum (siehe Vorrede zur ersten Auflage) muß ich in etwas mildern; ich habe bei einer genauern Durchsicht seines Ben-Oni hin und wieder Gutes gefunden und mit Angabe der Quelle benutzt, wie ich denn überhaupt die benutzten Schriftsteller in den betreffenden Noten jedes Mal vollständig namhaft gemacht. Eine besondere Literatur des Schachspiels zu liefern, hielt ich für überflüssig, da von Dr. F. D. A. Höck und in neuester Zeit in der Bibliothek des Schachspiels, von Eduard Maria Deltinger, Leipzig 1844, ziemlich Vollständiges in dieser Beziehung geleistet ist.

E i n l e i t u n g.

Erste Abhandlung.

Von den ersten Grundregeln des Schachs.

§. 1.

Ueber das Schachspiel im Allgemeinen.

Der Name Schach- oder Königs-*spiel*, wie die ganze innere Einrichtung dieses geistreichen Spiels, läßt nicht zweifeln, daß der Orient das Vaterland desselben sei. Auf welche Weise und zu welcher Zeit es nach dem Occident gelangte, ob es schon die Griechen oder nach ihnen die Römer nach Europa verpflanzt, ob es später erst die Araber, als diese Spanien occupirten, hierher gebracht haben, dürfte für immer ungewiß bleiben.¹⁾

Aber mit Bestimmtheit läßt sich behaupten, daß das Schachspiel in Deutschland erst zur Zeit der Kreuzzüge, in dieser Periode, wo hier Kunst und Wissenschaft aufkeimte, allgemeiner geworden.

Ueber die Vorzüge dieses wahrlich königlichen Spiels ist nur eine Stimme. Es schöpft alle Reize aus sich selbst, hat alle Vorzüge nur in sich. Als eigentliches Verstandesspiel beruht es auf Combinationen; von unermesslicher Anwendung beruht es auf den einfachsten Regeln. In dem kleinen Bereich von 8 mal 8 Feldern tummeln 4 mal 8 Figuren bald in horizontaler, bald in perpendicularer, bald in diagonaler und rechtwinkliger Bewegung, in den künstlichsten Evolutionen sich herum; liefern sich Schlachten und gewähren das reizende Schauspiel der feinsten Tactik und verbundensten Bewegungen zweier Heere, deren Anführer — hier die Königinnen — bald durch List, bald durch Gewalt und offenen Angriff einander den Sieg aus den Händen zu spielen suchen.

1) Die Etymologie des Namens und eine skizzirte Geschichte des Schachspiels folgt in einem Anhange am Ende dieses Werkes.

§. 2.

Die Einrichtung und Beschaffenheit dieses Spiels.

Das Schachspiel wird auf einem Quadrate, welches in 64 kleinere Quadrate von abwechselnd heller und dunkler Farbe abgetheilt und ganz wie das bekannte Damenbrett beschaffen ist, gespielt.

Zwei Personen einander gegenüber regieren eine jede gleichsam ein Heer von 16 Figuren, bestehend aus

einem Könige,
einer Königin (Dame),
zwei Thürmen,
zwei Springern,
zwei Laufern und
acht Bauern,

die durch helle und dunkle Farbe — weiß und schwarz — unterschieden sind. Beide Spieler haben den Zweck, ihren Gegner durch Festsetzung des Königs zu überwinden, d. h. mat zu setzen.

§. 3.

Stellung und Bezeichnung des Schachbretts und Aufstellung der Figuren.

Das Schachbrett muß so gestellt werden, daß jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Seite hat.

Die Bezeichnung des Schachbretts ist willkürlich. Die gewöhnliche und auch für dieses Werk angewendete ist die Buchstabenbezeichnung (§. 13).

Die Figuren werden nach folgender Ordnung aufgestellt:

die Offiziere, d. h. die acht vorzüglichsten Figuren des einen Theils, stehen auf den acht Feldern der untersten Reihe, nämlich von a1 bis h1; die des Gegners auf den acht Feldern der obersten Reihe von a8 bis h8; und zwar:

der König und die Königin in der Mitte der Offiziere (auf d1, e1 und d8, e8) dergestalt: daß die Königin allemal auf ein Feld von ihrer Farbe zu stehen kommt (regina servat colorem), nämlich die weiße Königin auf ein weißes (d1) und die schwarze Königin auf ein schwarzes Feld (d8). Unmittelbar auf beiden Seiten des Königs und der Königin schließen die beiden Laufer (auf c1, f1 und c8, f8) sich an. Neben diesen kommen

die beiden Springer (auf b1, g1 und b8, g8); und endlich nehmen

die Thürme die zwei noch übrigen Eckfelder (auf a1, h1 und a8, h8) ein.

Die Bauern besetzen die acht Felder vor den Offizieren, als die Felder von a2 bis h2 und a7 bis h7).

§. 4.

Benennungen der einzelnen Figuren.

Die Figuren, welche mehrfach im Spiele vorhanden sind, werden folgendergestalt von einander unterschieden: die Offiziere, welche auf der Seite des Königs stehen, werden nach diesem, z. B. des Königs Laufer, der Thurm oder der Springer von dem Könige, und diejenigen, welche auf der Seite der Königin sich befinden, nach dieser, z. B. der Königin Laufer u., bezeichnet. Dagegen bekommen die Bauern ihre Benennungen nach den Offizieren, vor welchen sie stehen, als: des Königs Bauer, der Bauer von der Königin, des Königslaufer Bauer, der Bauer des Laufers von der Königin u.

§. 5.

Gang der Figuren im Allgemeinen.

So verschieden die Benennungen der Figuren sind, ist ihr Gang. Darin stimmen jedoch alle Züge mit einander überein, daß die zu bewegende Figur entweder nur

- a. auf ein leeres Feld sich stellen, oder
- b. auf demselben eine Figur des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle sie alsdann einrückt; und endlich
- c. bis zu dem Felde, welches sie einnehmen soll, keine andere, eigene oder feindliche Figur im Wege stehen darf. Nur der Springer macht hierin eine Ausnahme, indem dieser, seiner Eigenheit wegen, über eine andere Figur hinwegspringt.

§. 6.

Gang der Figuren insbesondere, und deren Eigenthümlichkeiten.

Nach der eben bemerkten allgemeinen Regel ist von dem Gange der einzelnen Figuren insbesondere noch zu bemerken:

- a. der König zieht und schlägt auf das nächste Feld nach allen Rich-

tungen. Steht er daher auf e5, so beherrscht er die Felder e4, d4, d5, d6, e6, f6, f5 und f4. — Obwohl sein Wirkungskreis als Dsfigur der beschränkteste, so ist er doch die Hauptfigur, die Aue, um welche sich das ganze Spiel dreht. Den König so anzugreifen, daß ihm kein Ausweg mehr bleibt, ist der Endzweck des Spiels. Da er von allen Figuren der einzige ist, der nicht geschlagen wird, so darf er auch nie im Schlage stehen bleiben, mithin auch nicht dicht neben den feindlichen König rücken. Die Könige müssen daher wenigstens um ein Feld stets von einander getrennt sein;

- b. die Königin (Dame) ist die mächtigste Figur im Spiele; sie herrscht über alle Felder des Schachbretts nach allen Richtungen. Steht sie z. B. auf d5, so reicht ihre Gewalt bis d8 und zurück bis d1; rechts bis h5 und links bis a5; eben so überck bis a8 und g8 und in solchen Richtungen zurück bis a2 und h1. Sie vereinigt die Eigenschaft des Laufers und Thurms in sich;
- c. die Laufer bewegen sich in schiefer oder diagonaler Richtung vor- und rückwärts auf den Feldern von derjenigen Farbe, welche sie beim Anfange des Spiels eingenommen haben, über das Schachbrett, und schlagen in diesen Richtungen. Da von den beiden Laufers der eine die weißen und der andere die schwarzen Felder beherrscht, so werden sie hiernach der weiße und der schwarze, oder der weiß- und schwarz-feldrige Laufer, genannt. — Stände ein Laufer nun auf e4, so wäre es ein weißer, und seine Gewalt reichte bis nach a8 und h7 aufwärts und b1 und h1 zurück. Ein Laufer auf d4, ein schwarzer, beherrscht von da aus die Felder bis nach a7 und h8, und zurück bis a1 und g1;
- d. die Springer haben einen eigenthümlichen Gang, dessen sich keine andere Figur bedienen darf. Sie springen nämlich über das nächste Feld — mag dies besetzt oder unbesetzt sein — hinweg, seitwärts auf das nächst folgende von entgegengesetzter Farbe; also einen rechten Winkel bildend von weiß auf schwarz und umgekehrt, von schwarz auf weiß. Steht z. B. ein Springer auf e4, so wirkt er auf die acht Felder f2, d2, c3, e5, d6, f6, g5 und g3¹⁾);

1) Um mit dem Gange des Springers sich vertraut zu machen, ist es anzurathen, von einem beliebigen Felde aus, den Ringelgang (Rösfelsprung) über das ganze Schachbrett zu versuchen. Ein Beispiel dieser Art zeigt Kupfert. 2.

Nach der von H. C. von Warnsdorf in seinem Werke „des Rössel-

- e. die Thürme (Köthen) gehen und schlagen in gerader Richtung vor- und rückwärts, rechts und links seitwärts über das ganze Brett. Ein Thurm auf e4 herrscht über die Felder bis e8 und e1, und seitwärts bis a4 und h4. Die Thürme sind, weil ihre Wirksamkeit sowohl auf weiße, wie auch auf schwarze Felder sich erstreckt, nächst der Königin, am mächtigsten;
- f. die Bauern (Pions) gehen gerade aus, dürfen weder rück- noch seitwärts, sondern stets nur schrittweise, d. h. von einem Felde bis zum nächstfolgenden, vorrücken. Steht z. B. ein Bauer auf e4, so kann er nur nach e5 vorziehen. Indessen ist es dem Bauer erlaubt von seinem ersten Standorte aus nach Willkür zwei Schritt vorzurücken (§. 9, No. 6). Wie der Bauer geht, darf er jedoch nicht schlagen; seine Schlaglinie ist vielmehr in diagonaler Richtung (übereck) ein Feld weit, von e4, z. B. nach d5 und f5.

Dieser eingeschränkte Wirkungskreis unterscheidet ihn wesentlich von den Offizieren.

Gelingt es dem Bauer, in die letzte Feldecke des Gegners — in die Reihe nämlich, wo beim Anfange des Spiels die feindlichen Offiziere stehen — einzurücken, d. h. in die Dame zu kommen, so tritt er sogleich in die Rechte einer Königin, oder eines andern beliebigen Offiziers. ¹⁾

sprungs einfachste und allgemeinste Lösung“. Schalkalden 1823, S. 40, gegebenen Regel: „daß man die Springer jedes Mal auf dasjenige Feld, von welchem die wenigsten Ausgänge auf noch unbesetzte Felder übrig sind, setze,“ kann man sich ohne viele Mühe die mannichfaltigsten Köstchsprünge machen.

- 1) Ueber den Fall, ob der in die Dame gezogene Bauer, wenn man die erste Königin noch besitzt, zu einer zweiten, dritten etc. werden, d. h. ob man gleichzeitig mehrere Königinnen haben könne, ist man im Allgemeinen nicht einig. Die Gegner behaupten, daß, weil die innere Oeconomie dieses Spiels nur auf eine Königin für jede Partei berechnet sei, es störend in seinen Geist greife, wenn im Verlaufe desselben ihrer mehre auf ein Mal, gestattet würden; überdies, heißt es ferner, fände man unter den Schachfiguren auch gemeiniglich keinen größern Vorrath davon an, es daher auch zu Irrungen führen müßte, wollte man nun Bauern als Königinnen gebrauchen. U. Reinganum erklärt es in der Vorrede zu seinem Werke — Ben-Oni oder die Vertheidigungen gegen die Gambitzüge im Schache. (Frankf. a. M. 1825) — Seite VIII: einerseits, wenn diese Figur, wie bei den Orientalen als Oberfeldherr (Großvezier) gelte, für gebrauch- und zweckwidrig im Kriege mehr als Einen zum Oberbefehl anzustellen; andererseits aber, wenn man sie, wie von uns Europäern geschieht, als Königin

§. 7.

V o m R ö c h i r e n .

Hat der Gegner einen Angriff auf meinen König vorbereitet, den ich mit dessen plötzlicher Hinwegräumung vereiteln könnte, oder glaube ich meinen Kö-

ansähe, vom Gesichtspunkte der Vielweiberei aus, für unsittlich, ja für eine, für unsere Damen übel angebrachte, Galanterie.

Hierauf wird erwidert: wer beim vollen Spiele einen oder mehre seiner Bauern in die Dame führt, hat offenbar besser gespielt, als der Gegner, und gelangt er dadurch zu mehren Königinnen, so tritt damit nicht in den Geist des Spiels, sondern lediglich nur in die Gewandtheit und Stärke der Spielenden ein Mißverhältniß ein, ein Mißverhältniß übrigens, welches auch auf jede andere Weise, wenn z. B. der eine Theil die Königin oder sonst Figuren oder Vortheile umsonst erringt, eintreten kann, und in allen Spielen, die nicht remis werden, wirklich eintreten muß. Und endlich kann, wie sehr richtig behauptet wird, hinsichts der äußern Figur, auch ohne einen größern Vorrath von Königinnen zu besitzen, keine Irrung eintreten, wenn der zur Königin werdende Bauer, als solcher gehörig marquirt wird. Was schließlich aber die Behauptung im Ben-Oni betrifft, so findet diese ihre Widerlegung in sich selbst und kann namentlich die letztere nur als Scherz angesehen werden.

Die Praxis anbelangend, so hat die Pariser Schachacademie, später der Londoner Schachclub und in neuester Zeit — nach v. Bilguer und v. d. La Sa Handbuch des Schachspiels Seite 9 — ein Berliner Schachverein die Regel: den Bauer zur Königin zu machen, auch wenn dieselbe noch im Spiele ist, angenommen, eine Regel, die überdies in Deutschland schon früher gegolten hat, nach dem Zeugnisse des Gustavus Selenus (Herzogs August von Braunschweig) in seinem Werke — das Schach- oder König-Spiel in vier unterschiedene Bücher mit besonderm Fleiß, gründlich und ordentlich abgefasst. (Apud Henningum Gros Jun. 1616) —; wo es Seite 88 und 89 heißt: „daz aber Soldaten, zu einer Königin werden, wollen etliche, nuhr so verstehen und nachgeben, wann die rechte Königin, albereit verloren — — —. Es ist aber, — — — von guten Spielern, für Alters und noch an iho, dieses ohne unterscheid, von allen, so wol des Königs- alsz der Königin-Soldaten, Ja auch, wan gleich, die erste Königin, noch verhanden, — — — also verstanden worden;“ und S. 115, Cartel des Schach-Spieles am Kayserlichen Hofe vom 21. Juni 1577, §. 6. „Alßviel einer Pedinen (Bauern) hinauß ans Ort bringet, so viel hat Er Königinnen, und ist also erlaubet, drey oder vier Königinne, mit einander zu machen.“

Da es aber insonderheit in Deutschland von der Uebereinkunft der Spielenden abhängt, ob der vorgedrungene Bauer die zweite, dritte zc. Königin werden, oder in die Stelle eines andern, aber schon geschlagenen, Offiziers treten, oder endlich auf dem obersten Felde unthätig und unantastbar so lange stehen bleiben soll, bis ein Offizier, zu welchem er alsdann avancirt, geschlagen wird, so ist es gerathen, sich mit dem Gegner über die Gestung der

nig auf seiner Stelle nicht sicher genug, oder will meine Thürme mit einander verbinden, oder auch nur einen derselben in Thätigkeit setzen, so kann ich rochiren, d. h. ich lasse meinen König seitwärts nach einem der Thürme hinüber, ein Feld überspringen, und stelle zugleich den Thurm auf das übersprungene Feld. Würde der König z. B. nach seiner Seite rochiren, so kommt er auf g1 und der Thurm auf f1, bei der Rochade nach der Königin Seite auf c1, und der Thurm d1 zu stehen. Dasselbe findet auch beim Könige auf e8 Statt¹).

Man darf aber nicht rochiren:

- a. in dem Augenblicke, wenn dem Könige Schach geboten wird; oder
- b. wenn zwischen dem Könige und dem Thurme, womit man rochiren will, noch eine Figur steht; oder
- c. wenn der König oder Thurm, mit welchem rochirt wird, schon ein oder mehre Male gerückt wäre; und endlich
- d. wenn das Feld, über oder auf welches der König oder Thurm bei der Rochade springt, einer feindlichen Figur so Preis gegeben wäre, daß im Durchgange der König in Schach kommen würde oder der Thurm geschlagen werden könnte²).

einen oder andern Spielweise vor dem Beginne des Spiels zu verständigen, anders aber würde die erstere Regel, als die in Deutschland am frühesten übliche zu supponiren und anzuwenden sein.

Wie jedoch jede der eben erwähnten Spielweisen Manches für und gegen sich hat, was hier weitläufiger zu besprechen nicht der Ort ist, so möge nur bloß erwähnt werden, daß der Verfasser in seiner Praxis ein gewisses Juste milieu als Grundregel angenommen hat, indem bei ihm der in die Dame geführte Bauer in die Rechte eines bereits geschlagenen Offiziers treten soll, und nur dann erst, wenn noch kein Offizier geschlagen worden, oder der Bauer in die andere Farbe des schon verlorenen Laufers rückt, zu einer zweiten, dritten zc. Königin oder einem dritten Thurm zc. werden läßt.

- 1) Außer dieser beschränkten Rochade kennt man auch eine unbeschränkte, sogenannte italienische, nach welcher die Spieler die Freiheit haben, ihre rochirenden Figuren beliebig auf ein Feld zu stellen, welches von der andern Figur verlassen wird, oder zwischen beiden sich befindet; wird z. B. nach des Königs Seite rochirt, so hat man für den König die Wahl der Felder von h1, g1 und f1 oder h8, g8 und f8, für den Thurm dagegen g1, f1 und e1 oder g8, f8 und e8. Doch müssen bei dieser Rochade wie bei der beschränkten die Figuren stets so gestellt werden, daß der König auf die andere Seite des Thurms kommt.

Der Hamburger Schachclub war früher für diese Rochade sehr eingenommen, scheint in neuerer Zeit aber davon zurückgekommen zu sein.

- 2) Die Regel, daß man auch nicht rochiren darf, wenn der Thurm über ein

§. 8.

Schach, Schachmat, Pat und Remis.

Kommt der König in die Richtung einer feindlichen Figur oder er würde von einem Steine so angegriffen, daß er genommen werden könnte, so muß ihm „Schach!“ („Schach dem Könige!“) angesagt werden. Eine jede Figur kann Schach geben, d. h. den König angreifen, nur nicht ein König dem andern, weil dieser alsdann der erst Angegriffene werden würde (§. 6. a.). Kommt der König von zwei Figuren zugleich in Schach, so wird das ein Doppelschach genannt; ein solches kann nicht gedeckt werden (siehe unten b.); steht ein König aber so, daß er durch das Hinwegrücken einer Figur in Schach gesetzt werden könnte, so befindet er sich in einem verdeckten Schach, eine äußerst gefährliche Position, weil, wenn die das Schach aufdeckende Figur, während sie hinweggezogen wird und den König in Angriff stellt, zugleich noch eine andere feindliche Figur angreift, diese in der Regel gewonnen wird. Stände jedoch ein König in Schach, ohne daß es von den Parteien sogleich bemerkt würde, so ist dies ein blindes Schach (§. 9. No. 9.).

Wird dem Könige Schach geboten, und er könnte

- a. auf kein erreichbares Feld mehr gezogen werden, ohne abermals ins Schach zu gerathen; und könnte man
- b. auch keine Figur zwischen die schachbietende Figur und den König bringen, um das Schach zu decken — was aber nie geschehen kann, wenn vom Springer, Bauer oder von zwei Figuren Schach geboten wird —; und es wäre
- c. auch nicht möglich, die schachbietende Figur mit dem Könige oder überhaupt so zu schlagen, daß dieser der Gefahr des Schachs dadurch entzogen würde, so ist der König „mat!“ oder „Schachmat!“ und damit wird angedeutet, daß der König und mit ihm das Spiel verloren und beendet ist.

Kann ein König, welcher am Zuge ist und gerade nicht im Schach steht, nicht ziehen, ohne in Schach zu kommen, und kann auch keine seiner Figuren, wenn er überhaupt noch welche hat, gezogen werden, so wird das Spiel pat! genannt und gilt für unentschieden.¹⁾

von einer feindlichen Figur bedrohtes Feld hinwegspringen müßte, ist gegen alle Consequenz freitig und wird verschieden gespielt.

1) Im Schachzabel von 1507 und in spätern Ausgaben von 1536 gilt Pat für Mat; dagegen nach dem Cartel des Schachspiels — Gustavus Selenus a. a. D. Seite 116 — §. 8. für unentschieden oder remis. Desgleichen auch in

Als unentschieden oder remis wird ferner das Spiel aufgehoben, wenn

- a. keiner mehr die Macht hat, das Mat zu bewerkstelligen; oder
- b. der König in einem immerwährenden Schach gehalten werden kann (§. 9. No. 12.).

§. 9.

Die vornehmsten Gesetze des Schachspiels.

Jeder Spieler ist an folgende auf die Natur des Spiels gegründete, von den namhaftesten Autoren und Schachclubs anerkannte, Gesetze gebunden, wenn er nicht ausdrücklich mit dem Gegner über den einen oder andern Punkt ein Anderes verabredet haben sollte.

1. Ist beim Aufstellen des Schachbretts oder der Figuren vom Anfange des Spiels etwas versehen worden, so wird das Spiel, würde das Versehen vor dem vierten Zuge bemerkt, auf einseitiges Verlangen sogleich wieder aufgehoben; später bemerkt, so kann der Fortgang des Spiels nur mit Bewilligung beider Parteien gehindert werden.
2. Wer dem Gegner etwas vorgibt, hat den ersten Zug, wenn die Spieler ein Anderes unter sich nicht verabreden. In Spielen, in denen nichts vorgegeben wird, entscheidet das Loos den ersten Zug im ersten Spiele; in den folgenden hat Jeder abwechselnd den Anzug.
3. Auf einen Zug darf nie mehr als eine Figur gezogen werden. Die Rochade bildet allein eine Ausnahme.
4. Berührt, geführt, d. h. eine berührte Figur muß, fordert es der Gegner, gezogen, und eine einmal auf einer Stelle stehende kann nicht wieder zurückgenommen werden¹⁾.

England, wo noch um die Mitte des vorigen Jahrhunderts das auch von Philidor berücksichtigte Schachgesetz existirte, daß derjenige, welcher pat gesetzt wurde, gewann; wahrscheinlich, weil es mehr Kunst erforderte, sich pat stellen zu lassen, als pat zu machen. In einigen Gegenden Deutschlands wird von gewöhnlichen Spielern das Pat für halb gewonnen angesehen.

- 1) La supériorité aux Echecs etc. par M. Zuylen van Nyevelt sagt hierüber: — — — outre que jouant, Pièce touchée, Pièce jouée, comme on dit (et Vous devez surtout ne jamais jouer autrement) l'habitude de toucher les Pièces avant d'avoir bien déterminé, si elles bougeront ou non, ne sauroit que Vous porter préjudice. Quant aux Lois établies à cet égard et à d'autres parles plus fameux Joueurs, Vous les trouverez à la fin de ce Traité. Je désirerois cependant l'abolition du môt, j'adoube: il vaut mieux s'accoutumer à ne pas avoir besoin de préservatif contre le trop de vivacité, qu'il suppose

5. Geschieht ein falscher Zug, den der Gegner erst bemerkt, nachdem er einen Gegenzug gethan, so bleiben beide Züge stehen. Bemerket es Letzterer aber, ehe er noch dagegen gezogen, so hängt es von ihm ab, ob er den anders regelwidrigen Zug gelten lassen will oder nicht.
6. Wird ein Bauer von seinem anfänglichen Standfelde zwei Schritt vorgeückt, und zieht damit einem feindlichen Bauer vorbei, welcher ihn hätte schlagen können, wenn er nur einen Schritt gezogen wäre, so steht es im Willen des Gegners, diesen Zug gelten zu lassen, oder den vorgeschobenen Bauer zu nehmen und den seinigen dahin zu stellen, wohin er damit geschlagen haben würde.
7. Wird der König angegriffen (in Schach gesetzt), so muß das ausdrücklich durch „Schach!“ oder „Schach dem Könige!“ angezeigt werden; geschieht dies nicht, so hat der Gegner nicht nöthig darauf zu achten, d. h. seinen König aus dem nicht angezeigten (blinden) Schach zu ziehen. Wird das übersehene Schach nach dem Gegenzuge angezeigt, so gilt die Anzeige des Schachs als einm Gegenzug.
8. Zieht Einer seinen König selbst in Schach, und die Parteien bemerken es erst nach dem zweiten Zuge — wird es früher gesehen, so müssen die Züge von beiden Seiten zurückgenommen werden —, so darf dies von dem Gegner beim dritten, vierten u. Zuge insofern benutzt werden, daß er das Schach anzeigt und daneben noch einen Zug thut, woraus denn leicht ein gefahrvolles Doppel-Schach entsteht.
9. Kündigt der Eine Schach an, ohne den König wirklich in Schach zu stellen, oder gibt dem Andern sonst Veranlassung, den König oder eine andere Figur zu berühren oder zu ziehn, so ist es diesem erlaubt, so lange jener noch nicht dagegen gezogen, den Zug zurückzunehmen.
10. Die Königin (Dame) wird durch den Ruf: „Schach der Königin!“ gleich dem Könige vor herankommender Gefahr gewarnt. Zieht aber der eine oder andere seine Königin selbst in Schach, so kann sie ohne vorhergegangene Warnung sogleich geschlagen werden. In theoretischen Spielen, d. h. in Büchern aufgeführten Musterspielen, wird das Schach der Königin nicht bezeichnet¹⁾.
11. Hat man eine Figur berührt, die nicht gezogen werden kann, ohne seinen König in Schach zu setzen, so ist man verbunden, den König selbst

et qui n'est bonne à rien ni dans les Echecs ni dans aucune autre chose.

1) In England pflegt man der Königin kein Schach anzuzeigen.

zu ziehen; könnte der König aber auch nicht gezogen werden, so bleibt der begangene Fehler ohne Folge.

12. Derjenige, welchem vom Gegner ein immerwährendes Schach geboten wird, hat, wenn der Gegner keinen andern nicht schachbietenden Zug thun will, das Recht, die Partie als unentschieden — remis — aufzuheben.
13. Sobald es den Anschein gewinnt, als wäre der Gegner nicht im Stande, in einer schweren Spielendung, z. B. Königin gegen Thurm, zwei Laufer, oder Laufer und Springer gegen den König allein, das Mat zu bewerkstelligen, so hat der Andere das Recht, zu verlangen, daß er solches in 40 Zügen bewirke, und wenn er es nicht vermag, die Partie für unentschieden (remis) zu erklären.
14. Um das Ende des Spiels (den König mat zu stellen) herbei zu führen, ist es erlaubt, dem Gegner alle seine Figuren zu rauben. Das roi dépourillé (den König von allen Steinen entblößen) für remis zu erklären, streitet zu sehr wider die Natur des Spiels, um es gelten zu lassen.
15. Wenn man Mat setzt, so muß dies durch „Mat!“ oder „Schachmat!“ ausdrücklich angezeigt werden; geschieht es nicht, so ist's ein blindes Schachmat, und macht das Spiel nur halb gewonnen.

§. 10.

Die verschiedenen Spielarten und Musterspiele dieses Werkes.

Die verschiedenen in diesem Werke vorkommenden Spiele sind Anfangsspiele oder Eröffnungen, ganze Spiele und Spielendungen. Zwar hat man noch eine Spielart, die man Spiele mit Vorgeben nennt, bei denen vorausgesetzt wird: daß der eine Spieler dem andern überlegen ist, und diesem daher einige Vortheile eingeräumt werden, um den Kampf so viel als möglich gleich zu machen. Indessen Musterspiele dieser Art dem Werke beizufügen, hielt ich für überflüssig, weil sie in praktischer Hinsicht mehr schädlich als vortheilhaft sind. Denn der gute Spieler, sollte er auch mit einem noch bessern spielen, nimmt nichts vor; und dem Anfänger wie dem mittelmäßigen Spieler ist's wegen seiner weitem Ausbildung nicht anzurathen, sich von seinem Meister einen Vortheil, sei er auch noch so unbedeutend, einzuräumen zu lassen, weil er in diesem Falle nie erlernte, die ihm vorgegebene

Figur oder sonst eingeräumten Vortheile zweckmäßig — wie man dies nur einem tüchtigen Gegner absehen kann — anzuwenden¹⁾.

Bei den Anfängen und ganzen Spielen werden in der Regel zwei gleich starke Spieler angenommen. Diese Spiele sind entweder gewöhnliche (simple oder gemeine) Spiele, solche, in welchen kein einzelner Zug festgesetzt, sondern alles der Willkür der Spieler überlassen bleibt; oder Gambitspiele²⁾, die sich von jenen dadurch unterscheiden, daß, nachdem im ersten Zuge die Bauern des Königs oder der Königin zwei Schritt vorgeückt sind, im andern Zuge der Bauer vom Laufer des Königs oder der Königin zwei Schritt gezogen und zum Opfer gebracht wird. Im ersten Fall ist es ein Gambit vom Könige, im andern, wenn nämlich die Bauern von der Königin angezogen und der Königin-Läufer-Bauer geopfert wird, ein Gambit von der Königin.

Es scheint nun zwar, als wäre es ganz zwecklos, diesen Bauer umsonst zu geben; indessen ist es nicht so, indem durch das Opfer des Lauferbauers (Gambitbauers) der Gambitgeber den ersten oft sehr stürmischen Angriff erringt, und geht der andere in seiner Vertheidigung nicht äußerst vorsichtig zu Werke, so werden dessen Offiziere eingesperrt, während jener die seinigen rasch in's Spiel bringt, und dieses dadurch leicht gewinnt.

1) In v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels, S. 14, heißt es:

„Man schäme sich nicht, von einem stärkeren Spieler eine Vorgabe anzunehmen, wenn derselbe nicht aus Gefälligkeit ohne dieselbe spielen will. Denn durch die, auf diese Art hergestellte Gleichheit gewinnt das Spiel für beide Theile an Interesse, während es unbillig wäre, von einem starken Spieler Unterhaltung zu verlangen, ohne sie ihm selbst zu gewähren.“

Da es im Schach aber weniger auf die Uebermacht an Figuren ankommt, als vielmehr auf die Ueberlegenheit, die eine tiefere Combinationsgabe, eine schärfere Uebersicht, seltener vorkommende Versehen dem bessern Spieler gewähren, so gibt es durchaus keinen Maasstab, nach welchem ein Spiel, oder richtiger ausgedrückt, die geistigen Kräfte der Spielenden auch nur annähernd auszugleichen wären. — Indessen könnte der schwächere Spieler dem Stärkern näher rücken und das Spiel für beide Theile an Interesse gewinnen, wenn der Stärkere dem Gegner im Laufe des Spiels eine gewisse, vorher bedingte Anzahl von etwa vorkommenden Fehlzügen zurücknehmen ließe. Darüber lassen sich aber keine Musterspiele aufstellen, selbst keine Regeln geben.

2) Das Wort Gambit kommt vom ital. dare il Gamberetto, Jemandem ein Bein unterschlagen, eine Falle legen, her. Denn das Opfer dieses Bauers hat für den Gegner, sofern er das Spiel nicht kennt, in der Regel üble Folgen.

Das Gambit ist ein auf bestimmten Zügen und Regeln beruhendes, systematisch geregeltes Spiel, gegen welches nur eine gewisse ordnungsmäßige Vertheidigung anwendbar ist; jede andere Vertheidigung macht das Spiel verloren. Um das Gambit in seinen Angriffen und Vertheidigungen kennen zu lernen, um es mit Vortheil spielen und vertheidigen zu können, ist erforderlich, daß man die von den Meistern entworfenen Gambit-Musterspiele genau studire; auch schon deshalb ist ein solches Studium von großem Nutzen, weil in den praktischen Spielen im Anfange bis zu einer gewissen Anzahl anderer Züge, wie die von den Meistern vorgeschriebenen, ohne Nachtheil nicht gethan werden können.

In Betreff des Gambit lassen sich folgende, aus der Natur desselben hervorgehende, Regeln geben,

I. für den Gambitgeber,

d. h. für denjenigen, welcher den Bauer vorgibt:

1. dieser vereinige seine Streitkräfte auf den feindlichen Punkt, von welcher Seite aus er das Gambit gegeben hat, und vermeide es insbesondere, die Figuren, welche dahin wirken, als Königin, den Königsläufer (beim Königsgambit) und die Mittelbauern zu verlieren oder deren Wirkungslinie zu verdecken;
2. er verliere bei dem Angriffe keinen Zug, und lasse dem feindlichen Könige, wenn möglich, nicht die Zeit nach der entgegengesetzten Seite des gegebenen Gambits zu rochiren, oder sich überhaupt dem Angriffe zu entziehen, dann darf er
3. keine Aufopferung scheuen, um den Angriff zu behalten, weil in den meisten Fällen mit dessen Verlust auch das Spiel verloren geht; und endlich soll
4. der Gambitgeber, um seinen Angriff auf den feindlichen König zu verstärken, nach dieser Seite baldmöglichst zu rochiren suchen. Doch ist dieses zum Gewinn des Spiels weniger nothwendig, als daß er sich bemühe, die Bauern auf der Königsseite zu trennen, weil der Angriff dadurch unwiderstehlicher wird;

II. für den Vertheidiger des Gambits,

d. h. für denjenigen, welcher den Gambitbauer schlägt:

1. dieser suche den feindlichen Königsläufer von dem Bauer des Königsläufers, im Fall er angegriffen ist, abzusperren und die Mittelbauern zu zersprengen, hernach aber die Königin und den Königsläufer abzutauschen;

2. muß er dem Gambitspieler die Rochade zu vereiteln, selbst aber so bald als möglich zu rochiren suchen; und
3. sollte der Gegner, um den Angriff zu behalten und zu forciren, Figuren opfern, so scheue er selbst kein Opfer, um jenem den Angriff aus den Händen zu winden.

Obwohl nun bei zwei Spielern von gleicher Stärke der Vertheidiger des Gambits gewinnen wird, so bleibt es dennoch seines lebhaftern Angriffs und der erforderlichen vorsichtign Vertheidigung wegen, weit unterhaltender, als das gewöhnliche sogenannte gemeine oder simple Spiel.

Fühlt sich der Gegner nicht stark genug, ein Gambit zu vertheidigen, so kann er dem ausweichen, wenn er den angebotenen Gambitbauer nicht schlägt und dafür einen Ausweichungszug thut, oder schlägt er ihn, den gewonnenen Bauer nicht weiter vertheidigt. In beiden Fällen verwandelt sich das Spiel in ein gewöhnliches, worin jener aber den Vortheil des ersten Angriffs leicht festhält.

Bei den Spielendungen wird angenommen, daß ein Spiel mehr oder weniger Züge schon durchspielt und eine Anzahl von Figuren geschlagen ist. Es wird bei den Musterspielen jedes Mal die Stellung angegeben, worin die noch übriggebliebenen Figuren stehen. Dieser Endungen sind doppelter Art, als:

- a. gewöhnliche Endungen (dritter Abschnitt, Cap. I.), die häufig vorkommen und aus diesem Grunde zu kennen nothwendig sind; und
- b. ungewöhnliche Endungen (ibid. Cap. II.), die in Praxi zwar seltener vorkommen, an diesem Orte aber insbesondere zur Schärfung des Ueberblicks und der Vorausberechnung dienen, deren Lösung daher dem bessern Spieler eine eben so interessante Unterhaltung gewähren, als sie, namentlich dem Anfänger von wesentlichem Nutzen sind.

§. 11.

Uebersicht der Figuren, welche bei einer Spielendung erforderlich sind, um den König Schachmat zu setzen.

Selbst unter den bessern Spielern kommt es nicht selten vor, daß diese die Streitmacht nicht kennen, die nothwendig erfordert wird, um am Ende des Spiels das Schachmat zu erzwingen, und kreuzen dann mit ungenügenden Figuren oft stundenlang auf dem Brette, bis sie sich nach vielen fruchtlosen Versuchen von der Müßigkeit ihrer Züge selbst überzeugt haben.

Das Schachmat ist zu erzwingen:

1. von dem Könige und der Königin gegen König allein;
2. von dem Könige und Thurm gegen König allein;

3. von dem Könige mit zwei Laufnern gegen König allein;
4. von dem Könige, Springer und Laufer gegen König allein;
5. von dem Könige und Bauer gegen König allein,
jedoch nur unter den Umständen, daß der feindliche König nicht vor dem Bauer steht, oder überhaupt nicht die Opposition gewonnen hat. Die Opposition hat man gewonnen, wenn man sich beliebig dem andern Könige auf das dritte Feld gegenüber stellen kann;
6. von dem Könige und der Königin gegen König und Bauer, unter Umständen (§. 12. No. 17.);
7. von dem Könige und der Königin, gegen König und einem kleinen Offizier — Laufer, Springer oder Thurm —;
8. von dem Könige, Laufer und Bauer gegen König und Bauer, jedoch nur unter Umständen (§. 12. No. 4.);
9. von dem Könige, Springer und Bauer gegen König und Bauer;
10. von dem Könige und zwei Bauern gegen König und einen Bauer.

§. 12.

Uebersicht der bei einer Spielendung sich gegenseitig aufhebenden Streitkräfte.

Bei folgenden Streitkräften sind die Partien in der Regel als unentschieden (remis) aufzuheben:

1. König gegen König;
2. König und ein Bauer gegen König, wenn dieser die Opposition gewonnen hat (§. 11. No. 5.);
3. König und ein Laufer oder Springer gegen den König;
4. König, ein Laufer und ein Thurmbauer, wenn das Feld, auf welches dieser in die Dame zieht, von der entgegengesetzten Farbe des Laufers ist, gegen den König;
5. König und zwei Springer gegen den König;
6. König und Thurm gegen König, Springer und zwei Bauern;
7. König und Thurm gegen König, Laufer oder Springer;
8. König, Thurm und Bauer gegen König und Thurm, wenn der König vor dem feindlichen Bauer steht;
9. König, Thurm und Springer gegen König und Thurm;
10. König, Thurm und Laufer gegen König und Thurm¹⁾.

1) Darüber, ob in diesem Spiele ein Schachmat zu erzwingen ist, oder das Spiel als unentschieden aufgegeben werden müsse, sind die Autoren bis zu

11. König und Königin gegen König und zwei Läufer;
12. — — — — — Thurm und Läufer;
13. — — — — — Thurm und Springer;
14. — — — — — Thurm und zwei Bauern;
15. — — — — — Läufer und zwei Bauern;
16. — — — — — und zwei Thürme;
17. — — — — — und einen Bauer, wenn dieser bis zum siebenten Felde des gegnerischen Läufers oder Thurms bereits vorgeedrungen ist und der eigene König sich in seiner unmittelbaren Nähe befindet, während der feindliche König zu entfernt steht, um die Königin beim Angriffe auf den Bauer unterstützen zu können.

Zweite Abhandlung.

Anweisung zu den folgenden Musterspielen.

§. 13.

Einrichtung des Schachbretts und der Figuren hierzu.

Um das Schachbrett zu diesen Musterspielen einzurichten, stelle man dasselbe so vor sich, daß zur rechten Hand ein weißes Feld komme. —

Alsdann schreibe man auf den vordern Rand desselben, vor jedes der ersten acht Felder, von der linken zur rechten Hand hin, die Buchstaben a, b, c *ic.* bis h, und auf jeden der Seitenränder, von dem nächsten bis zu dem entferntesten Felde, die Zahlen 1, 2, 3 *ic.* bis 8. — So hat man also die Querreihen (Horizontal-Reihen) durch Buchstaben, und die Längereihen (Perpendicular-Reihen) durch Zahlen bezeichnet, und durch beide Bestimmungen zusammengenommen, muß nothwendig jedes einzelne Feld des Schachbretts ganz genau angegeben werden können (s. Kupfertaf. II.).

Um nun auch die Offiziere des Königs von denen der Königin (s. oben §. 4.) schnell unterscheiden zu können, so markire man die Offiziere des Königs. Jedoch ist zu bemerken, daß im Verfolg des Spiels diese Unterscheidung weiter kein Interesse bietet.

Endlich stelle man bei den ganzen Spielen die weißen Figuren auf die beiden ersten, und die schwarzen auf die beiden letzten Horizontal-Reihen (s. Kupfertaf. I.).

diesem Augenblick noch nicht einig. Man vergl. übrigens v. Bilguer und v. d. Lasa Lehrbuch des Schachspiels B. II., Abschn. 3., §. 2. (S. 39).

Bei den Spieldungen gehen die Weißen stets nach den obersten, dagegen die Schwarzen nach den untersten Reihen herunter.

§. 14.

Bezeichnung der Spieler, Züge und der einzelnen Figuren.

Die beiden Spieler werden durch „Weiß“ und „Schwarz“ — oder der „Weiße“ und der „Schwarze“ (W. und S.) unterschieden. Die vorstehenden Nummern bei den Zügen bezeichnen die Zahl derselben.

Jeder Zug ist so angezeigt, daß zuerst angegeben wird, von welcher Art die Figur ist, welche gezogen werden soll, nämlich:

- K. König;
- D. Dame (Königin);
- Lr. Laufer des Königs;
- Er. Springer des Königs;
- Tr. Thurm des Königs;
- L. Laufer der Königin;
- S. Springer der Königin;
- T. Thurm der Königin.

Steht kein Buchstabe davor, so ist's immer ein Bauer.

Die erste Bestimmung durch Zahl und Buchstaben bemerkt das Feld, auf welchem die zu ziehende Figur steht, und die zweite Bezeichnung das Feld, wohin diese gesetzt werden soll; z. B. 1. W. e2—e4, d. i. der Weiße zieht im ersten Zuge den auf dem Felde e2 stehenden Bauer seines Königs zwei Schritt vor auf das Feld e4; — 10. S. Lr. f8—c5, d. i. der Schwarze zieht seinen auf f8 stehenden Königsläufer heraus auf das Feld c5. —

Wenn alsdann auf dem Felde, wohin die Figur gezogen werden soll, eine Figur steht, so wird diese weggenommen und die gezogene dafür hingestellt, d. h. man schlägt die feindliche Figur.

Der Raumersparung und bessern Uebersicht halber sind kürzere Varianten zum größten Theil tabellarisch in einer Horizontalreihe von dem, in einer Note angezeigten, Hauptzuge des Hauptspiels an, fortgeführt. Die oberhalb der Reihe stehenden Nummern zeigen die Zahl des Zuges, die sich gleichzeitig auf sämtliche, unmittelbar unter einander stehende Varianten bezieht, die sich von dem Zuge, von welchem an sie fortlaufen, gegenseitig ergänzen. Die correspondirenden Züge des „Weißen“ und „Schwarzen“ — an der Spitze der Reihe durch die Buchstaben W. und S. angezeigt — sind durch eine Zwischenlinie von einander geschieden; z. B.

	26.	27.		Weiß.	Schwarz.
W.	Fr. f5 — e6*	£. g5 — f6		26. Fr. f5 — e6*	£r. f8 — f7
S.	£r. f8 — f7	g7 — f6	d. h.	27. £. g5 — f6	g7 — f6.

§. 15.

F e r n e r e B e z e i c h n u n g e n.

Noch werden in diesem Werke zur Abkürzung folgende Zeichen in Anwendung gebracht:

R. roch.

R. roch. g1 (g8) } bedeutet Rochade mit dem Königsthurm;
0—0

R. roch. c1 (c8) } bedeutet Rochade mit dem Thurm der Königin;
0—0—0

* bedeutet Schach!

† bedeutet Schachmat!

Wenn ein Bauer in die Dame zieht, so wird der Offizier, in welchem er sich verwandeln soll, hinter dem Zuge durch D., wenn es eine Königin (Dame), oder S., wenn es ein Springer sein soll, u. s. f., bemerkt; stände auch zugleich ein Stern (*) oder (†) dahinter, so bedeutet dies, daß dieser verwandelte Bauer sogleich Schach bietet, oder mat setzt.

§. 16.

F o r t s e t z u n g.

Sollte bei einem Zuge unten eine Anmerkung gemacht sein, so ist dies durch eine Klammer bei der Nummer desselben angedeutet und die Anmerkung hat dann die Nummer des Zuges, wozu sie gehört. Am Kopfe der Anmerkung zeigt, zu größerer Deutlichkeit, der Buchstabe W. und S. an, ob solche von der weißen oder schwarzen Partie gilt.

§. 17.

B e z e i c h n u n g u n d A u f s t e l l u n g d e r V e r ä n d e r u n g e n.

Wiewohl es nicht möglich ist, alle Spielarten einer Partie auszuführen und alle möglichen Combinationen zu erschöpfen, so sind meistens doch, besonders bei den ganzen Spielen, die Hauptzüge, die in jeder Lage des Spiels gethan werden können, angemerkt, und wo nöthig, in den Veränderungen fortgesetzt. In den Hauptspielen ist dann der Zug bemerkt, bei dem ein anderer Zug Statt finden kann, und in einer solchen, durch römische Zahlen I, II, III u. c. bezeichneten Veränderung weiter ausgeführt, und zwar größere Va-

rianten, d. h. solche, von mehr als sieben Zügen, in derselben Ordnung, wie das Hauptspiel; kleinere dagegen tabellarisch, auf die am Ende des §. 14. ange deutete Weise.

Wenn man alsdann das Hauptspiel durchgespielt hat, so muß man dasselbe, will man auch die, von diesem ausgehenden Variationen nachziehen, von Neuem anfangen, und kommt man an den Zug, wo die Veränderung eingreift, zu dieser übergehen und durchspielen, eben so bei der folgenden. — Um aber das Spiel, aus welchem die Veränderung fortgeleitet wird, von Neuem nicht immer wieder nachspielen zu müssen, ist zur Bequemlichkeit der Nachspielenden, wenn bereits eine gewisse größere Anzahl von Zügen in den Hauptspielen geschehen, diejenige Stellung der Figuren angegeben, von welcher die Veränderung beginnt.

Endlich ist bei derjenigen Veränderung, die wieder aus einer andern — nicht aus dem Hauptspiele — entstanden ist, die Nummer der letztern, in einer Klammer eingeschlossen, bemerkt. Steht keine solche eingeklammerte Nummer dabei, so ist dies ein Zeichen, daß die Veränderung unmittelbar zum Hauptspiele gehört.

§. 18.

Aufstellung der Spielendungen.

In den Spielendungen sind die jedesmaligen Stellungen der Figuren so bestimmt, daß der Buchstabe W. die Stellung der Weißen, S. die Stellung der Schwarzen anzeigt, und daß neben der abgekürzten Bezeichnung jeder Figur — wobei B. einen Bauer bedeutet — das Feld bestimmt wird, worauf sie steht. Wenn mehre Bauern vorhanden sind, so sind die Felder durch ein Semikolon (;) getrennt.

Dritte Abhandlung.

Von den theoretischen und praktischen Regeln und Grundsätzen des Schachspiels.

§. 19.

Ueber den Werth der Theorie.

Die Combinationen, die dieses Spiel in seiner unendlichen Mannigfaltigkeit bietet, sind unberechenbar. Die Theorie des Schachspiels beschäftigt sich daher nicht damit, diese erschöpfen zu wollen, ihr Zweck geht vielmehr dahin, uns mit dem Werthe der Figuren und mit der Art und Weise vertraut zu

machen, wie man ein Spiel gut eröffnet, die Officiere auf dem kürzesten Wege in Thätigkeit setzt, und das Spiel bei einer gewissen Anzahl von Figuren und in einer bestimmten, in der Praxis nicht selten vorkommenden, Stellung, am leichtesten beendet. Die Theorie führt auch zu der tiefern Kenntniß der innern Beschaffenheit dieses Spiels, macht uns mit dem Geiste desselben vertraut, gibt uns einen Begriff, wie man einen Plan anzulegen und auszuführen, ihn mit den Gegenzügen zu combiniren hat. Der mittlere Theil der, in Schachbüchern aufgenommenen und durchgeführten, Spiele, hat keinen andern Zweck. Alles dieses aus sich selbst schöpfen zu wollen, dazu gehört auch für das größte Talent mehr als ein Lebensalter. Will man es daher in diesem Spiele zu einer gewissen Vollkommenheit bringen, zu derjenigen Stufe, wo es uns den wahren Genuß gewährt, so darf man nicht bei der bloßen, nur durch öfteres Spielen vielleicht erlangten technischen Fertigkeit stehen bleiben, man muß auch mit den seit Jahrhunderten von ausgezeichneten Meistern gesammelten Erfahrungen den Geist dieses Spiels zu durchdringen suchen.

Von besonderer Wichtigkeit für die theoretische Ausbildung ist nun die Kenntniß

1. von der Wirksamkeit der Figuren an sich und dem Werthe derselben gegen einander (§§. 20 u. 21.);
2. den richtigen Moment zu erkennen und zu ergreifen zum Angriff, Gegenangriff und zur Vertheidigung (§. 22.);
3. planmäßig zu spielen, d. h. die Kunst, einen Plan zu entwerfen, ihn auszuführen und falls dessen Ausführung auf Schwierigkeiten stieße, ihn zu rechter Zeit wieder fallen zu lassen und mit einem neuen Plane zu combiniren (§. 23.);
4. die Position richtig zu beurtheilen zu Ergreifung der Offensive oder Defensiv (§§. 24 u. 25.); ferner
5. dessen, was bei dem passiven Spiele (Angriff und Vertheidigung) vornehmlich zu beobachten ist. Und endlich
6. die Kenntniß derjenigen Klugheitsregeln, welche man beim Schachspiel nie aus den Augen setzen darf.

§. 20.

Wirksamkeit der Figuren an sich und von dem Werthe derselben einander gegenüber.

Der Werth der Figuren im Verhältniß zu einander wird nach den verschiedenen Wirkungskreisen, in denen sie sich bewegen, abgeschätzt. Obwohl

dieser Werth in der Mitte und gegen das Ende des Spiels, wie zuweilen auch bei besondern Fällen, sich ganz verschieden verhält, so beruht er im Ganzen doch auf den positiven Grundregeln ihrer Bewegungen nach folgendem Verhältnisse ihrer Thätigkeit. Es beherrscht:

- der König 3 bis 8 Felder,
- die Dame 21 bis 27 Felder,
- der Thurm durchaus 14 Felder,
- der Springer 2 bis 8 Felder,
- der Laufer 7 bis 13 Felder,
- der Bauer 2 bis 3 Felder,

je nach dem Standpunkte der Figur, welchen diese dem Mittelpunkte auf dem Schachbrette näher oder ferner einnimmt. Je näher diesem, je größer ihre Wirksamkeit. So beherrscht z. B. der König auf einem Eckfelde nur 3, auf einem Grenzfelde 5, dagegen in den übrigen Mittelfeldern 8 Felder; eben so verhält es sich mit jeder andern Figur, außer dem Thurme, der von jedem Standpunkte aus 14 Felder behauptet.

Nun hat der Bauer noch das Eigenthümliche, daß er seine größte Wirksamkeit nicht, wie der Offizier, im Mittelpunkte, sondern in der längsten Entfernung über den Mittelpunkt hinaus hat. Seine eigentliche — positive — Kraft ist, wie man oben sieht, von geringer Bedeutung; allein es kommt bei ihm noch eine Wirksamkeit in seinem Rücken — eine negative — in Betrachtung. Denn je weiter ein Bauer vorgezogen wird, desto mehr Felder deckt er hinter sich, insofern er den gegenseitigen Figuren den Wirkungskreis auf alle diejenigen Felder abschneidet, worauf sich auf seinem Felde perpendiculäre und diagonale Linien ziehen lassen, wie es sich aus folgender Tabelle ergibt.

Es deckt nämlich negativ der

B a u e r

	des Königs und der Königin	des Laufers	des Springers	des Thurmes
auf seiner				
1. Linie	3 Felder	3 Felder	3 Felder	2 Felder
2. —	6 —	6 —	5 —	4 —
3. —	9 —	8 —	7 —	6 —
4. —	11 —	10 —	9 —	8 —
5. —	12 —	12 —	11 —	10 —
6. —	13 —	13 —	13 —	12 —
	54	52	48	42

Wie diese Zahlen, so verhält sich der Werth der einzelnen Bauern zu einander.

Ein Bauer, der die äußerste Entfernung über den Mittelpunkt hinaus erreicht, hat also den höchsten Werth, und wird daher zu einem beliebigen Offizier erhoben (§. 6.). Hiernach läßt es sich leicht erklären, weshalb die Bauern im Mittelpunkt am stärksten und die Doppelbauern die schwächsten sind. Bei den erstern hat man nämlich eine negative Kraft, die das ganze Centrum im Hintertreffen deckt, dagegen geht bei den andern, indem ein Bauer von seiner Linie auf die rückt, wo ein anderer schon steht, dessen ganze negative Wirkung verloren, weil in diesem Fall die Wirkung des vorstehenden Bauern von der des hintern absorbiert wird.

Der Werth der Figuren ist nun leicht nach den gegebenen Uebersichten ihrer Wirkung zu beurtheilen. Bei etwaigem Abtausch oder Wechsel derselben kann man — falls nicht Ausnahmefälle eintreten — folgende Werthe gegen einander als Regel betrachten.

I.

Ein Laufer oder Springer ist drei Bauern gleich. Weil aber im Anfange des Spiels der Offizier von weit größerer Wirkung ist, als im spätern Verlauf, so muß bei einem solchen Abtausche zu Anfange noch ein anderweiter Vortheil — daß etwa ein Angriff damit eingeleitet, fortgesetzt oder abgeschlagen würde — vorhanden sein. Am Ende des Spiels, wenn die Hauptoffiziere schon geschlagen sind, steigt der Werth der Bauern mit jedem Schritte, den er gedeckt oder deckend vorrückt.

II.

Zwischen den Laufnern und Springern ist kein Unterschied. Denn wenn der Laufer auch mehre Felder, als der Springer beherrscht, so ist dieser doch seines eigenthümlichen Ganges wegen wieder zum Angriff geeigneter und unwiderstehlicher. So entsteht auch nur von der augenblicklichen Lage oder in Rücksicht auf die größere Geschicklichkeit, den einen oder andern besser gebrauchen zu können, ein Unterschied zwischen diesen beiden Offizieren. Gegen das Ende eines Spiels sind zwei Laufer wirksamer als zwei Springer, und besser, weil mit ihnen ein Mat zu erzwingen ist.

III.

Zu Anfange des Spiels ist der Thurm einem Laufer oder Springer und zwei Bauern gleich. Befindet sich der Thurm in der Mitte oder zu Ende des Spiels erst in voller Thätigkeit, so ist es vortheilhaft, ihn gegen zwei Sprin-

ger oder einen Springer und einen Laufer — nie aber gegen zwei Laufer — einzutauschen.

IV.

Die Königin für Thurm, Laufer oder Springer und zwei Bauern hinzugeben, ist gleicher Tausch; ebenfalls beide Thürme für Königin und einen Bauer.

§. 21.

F o r t s e t z u n g .

Die genaue Bestimmung des Werthes der Figuren verliert sich, wie schon erwähnt, sehr oft im Verlauf des Spiels. Nicht selten kommt es vor, daß der für den Augenblick unthätige Thurm gegen einen kleinern Offizier, der aber wirksam thätig ist, mit Vortheil umgetauscht wird; bisweilen darf selbst die Königin nicht geschont, muß vielmehr gegen einen minder guten Offizier, ja gegen einen Bauer geopfert werden, um entweder einem Mat zu entgehen, oder den Gegner mat zu setzen. Ueberhaupt suche man seine eigenen unthätigen Figuren gegen die wirksam thätigern des Gegners, wenn diese auch in gewöhnlichen Fällen als von höhern Werthe gelten sollten, umzutauschen.

Unter wirksam-thätigen Figuren sind diejenigen verstanden, welche mit Erfolg in des Gegners Spiel eingreifen, dieses bedrohen und gleichzeitig das eigene decken. Hieher sind im Anfange des Spiels die Laufer, namentlich der Königslaufer oder sogenannter Angriffs-laufer zu zählen, weil mit diesem das Spiel gewöhnlich eröffnet wird, er auch auf die Felder wirkt, auf welchen der feindliche König ursprünglich steht und auf welches er beim rochiren zu stehen kommt; ferner die Springer, und auch hier hauptsächlich der Königsspringer, insofern dieser nämlich am geschicktesten ist, den Lauferangriff auf den gegnerischen König zu unterstützen. Zu bemerken ist noch, daß die genannten beiden Offiziere auch deshalb früh aus dem Lager gerückt werden müssen, um dem Könige zeitig eine freie Linie zu eröffnen, nach welcher dieser beliebig rochiren kann.

Ist der eigene König mittelst der Rochade oder durch eine sonst eingenommene feste Stellung in Sicherheit gebracht, sind die Bauern gehörig durch sich gedeckt, die kleineren Offiziere so viel möglich in Activität gesetzt, dann erst fängt die Königin an zu wirken, um die Krissis, eine entscheidende Action, herbeizuführen; derselben folgen, sobald offene (freie) Linien entstehen, die Thürme, welche mit einander verbunden am wirksamsten sind und vornehmlichst gebraucht werden, die feindliche Linie zu durchbrechen. Die Bauern

müssen in den verschiedenen Stadien des Spiels nach allen Punkten hin deckend wirken und den Offizieren zur Deckung dienen.

Sehr gefährlich ist es und mit seltenen Ausnahmen stets mit Nachtheil verbunden, die Bauern im Anfange oder vor der eigentlichen Krisis über die Mitte des Schachbretts vordringen zu lassen, weil es in solchen Fällen schwierig bleibt, sie gehörig zu decken und zu unterstützen. Nur dann, wenn die Hauptoffiziere geschlagen sind und am Ende des Spiels, darf der König selbstthätig ins Spiel gebracht werden.

§. 22.

Ueber den richtigen Moment zum Angriff, Gegenangriff und zur Vertheidigung.

Hat der Gegner durch ein geschicktes Manöver seine Offiziere in Thätigkeit gesetzt, ehe ich mein Spiel noch entwickeln konnte — d. h. hat jener seine Offiziere bereits sämmtlich ins Spiel gebracht, während ich noch nicht die Zeit hatte, ihm die meinigen entgegen zu stellen — so befindet jener sich im Angriffe und ich bin auf die Defensiv (Vertheidigung) beschränkt.

Mein ganzes Streben muß in einem solchen Falle dahin zielen, seinen Angriffen entgegen zu arbeiten und meine Offiziere möglichst bald zu befreien. Aber durchaus fehlerhaft wäre es in dieser Lage des Spiels, auf einen Gegenangriff mich einlassen zu wollen. Denn da jener eine größere Streitmacht im offenen Felde hat, so würde es ihm ein Kleines sein, meinen Angriff nicht allein zurückzuschlagen, sondern mein Spiel auch um so leichter in Unordnung zu bringen, je weniger meine Offiziere im Stande sind, jene größere Anzahl zugleich angreifen und decken zu können. Habe ich dagegen schon eine größere Streitmacht ins Spiel gebracht, wie ich zur eigenen Deckung gebrauche, so ist es nützlich, Contra anzugreifen, um den Gegner in sein Spiel möglichst zurückzudrängen.

Zum Angriff wie zur Vertheidigung ist es sehr nöthig, daß man, namentlich zu Anfange des Spiels, keine vergebliche Züge thue, sondern mit jedem Zuge den Zweck verbinde: eingeschlossene Figuren zu befreien, und den bereits freien Figuren solche Stellen anzuweisen, von wo aus sie am wirksamsten des Gegners Spiel bedrohen.

§. 23.

Ueber die Anlage eines Plans und das planmäßige Spiel.

Gleich vom ersten Anzuge müssen die Züge auf etwas Bestimmtes gerichtet sein. Fehlerhaft aber ist es, bei der Eröffnung des Spiels schon auf

Mat sinnen zu wollen. Denn, obwohl bei einem fehlerhaften Gegenspiel möglicher Weise im vierten, ja selbst im zweiten Zuge mat gesetzt werden kann, so darf doch nicht dahin gespielt werden, weil es ein gar zu schwaches Spiel des Gegners, worauf man niemals rechnen darf, voraussetzt. Zudem kommt man, wenn man bei seinem Spiele auf solche Fehler rechnet, meistens selbst in Verlegenheit und Nachtheil, wenn der Gegner nicht blind darauf eingeht. Insbesondere hüte man sich vor einer fehlerhaften Eröffnung, weil selbst die hier verlorenen Tempo's nur selten wieder einzuholen sind. — Die ersteren Züge sollen daher nur dahin zwecken, die Figuren in Activität zu setzen, es sei nun bei dem Anzuge zum Angriff oder bei dem Nachzuge zur Vertheidigung. Wie dieses am vortheilhaftesten, mit dem möglichst geringsten Aufwand von Zügen, zu bewerkstelligen sein wird, darin besteht der erste Plan der Spieler. Weil dieses aber nicht der Plan des ganzen Spiels sein kann, so ist daraus schon zu entnehmen: daß ein ganzes Spiel aus einer Aneinanderreihung verschiedener Pläne besteht, welche durch die erwiederten Züge des Gegners bedingt, sich gegen den Punkt der Entscheidung — Gefangennehmung des Königs (Mat) — concentriren.

Den Zweck der gegnerischen Züge ergründen, diesem auf eine Weise entgegen kommen, wodurch die nachtheiligen Folgen nicht allein abgewendet, sondern unsere eigene Pläne noch befördert werden, ist die wichtige Aufgabe für den guten Schachspieler.

Jeder einzelne Zug erfordert einen eigenen Plan, der aber in einen größern, vorher berechneten, eingreifen muß. Dieser größere Plan liegt wieder in der Vorausberechnung mehrerer Züge, nämlich darin, eine gewisse Anzahl eigener Züge, nebst den absolut besten Gegenzügen in ihren möglichen Combinationen, im Gedanken durchzunehmen und genau zu berechnen. Wer von beiden Spielern die meisten Züge auf diese Weise zu berechnen vermag, der ist der stärkere. Und natürlich, denn er kann einen um so tiefer versteckt liegenden Plan anlegen, je weniger jener fähig ist, so viele Züge, als zum Erkennen des Plans nöthig sind, im Gedanken zu übersehen.

Bei der Anlage eines Plans zum Angriff sind die zuletzt geschehenen Züge des Gegners wohl zu berücksichtigen, deren Zweck und möglicher Erfolg erst genau erforscht werden müssen, ehe man zu einem eigenen Plan schreitet. Sind diese Züge alsdann revidirt, so hat man wiederum zu berechnen: wie viele Züge jener gebraucht, um zu seinem Zwecke zu gelangen. Kann man hierauf des Gegners Absichten mit einem Gegenangriff erwiedern, der früher zum Ziele führt, wie ihn der seinige, so wird der Plan dazu angelegt und rasch ausgeführt; wäre es aber nicht möglich, des Gegners Züge zu be-

rechnen, vielleicht weil sie zu versteckt liegen, oder jener hätte sich durch eine unangreifbare Stellung gesichert, so hat man auf einen guten Defensionsplan zu sinnen, der indessen gut angelegt und consequent ausgeführt, oft, namentlich gegen den stärkern Gegner, sicherer zum Ziele führt, als der beste Angriffsplan.

Die Anlage eines guten Plans muß so beschaffen sein, daß der Gegner selbst die Ausführung desselben befördert, oder doch, wenn er ihn hindert, für sich keinen Vortheil daraus zu ziehen vermag; man darf daher, wie bereits erwähnt — und diese Regel steht fest — bei der Anlage seines Plans, diesem niemals etwaige Fehlzüge des Gegners zu Grunde legen, d. h. man darf die gegnerischen starken und besten Züge bei der Berechnung nicht außer Acht lassen, in der Erwartung, daß er diese vielleicht übersehen werde; weil man bei einem solchen Spiele, im Fall der Gegner die Züge nicht übersähe, stets in Nachtheil kommen würde.

Faßt man das Vorhergehende zusammen, so sind der durch das ganze Spiel herrschenden motivirten Pläne drei verschiedene Arten, als:

1. der Plan zur Offensive, welcher aus sich selbst besteht, und von den Zügen des Gegners insofern abhängt, wie diese demselben nur förderlich sein können. Die Natur, oder vielmehr die Grundlage desselben, muß so beschaffen sein, daß er allen Eventualitäten angepaßt, mithin nach Umständen verändert werden kann (vergl. §. 24.);
2. der Plan zur Defensive oder Vertheidigungsspiel, der aus der Natur der gegnerischen Züge folgt; vorzüglich aber darin besteht, daß man seinem Könige eine feste Position gibt, der Königin einen möglichst weiten Wirkungskreis anweist und überhaupt die Figuren dergestalt mit einander verbindet, daß sie sich gegenseitig decken und vertheidigen (vergl. §. 25.); und
3. der Plan zum passiven Spiele (Angriff und Vertheidigung gleichzeitig), welcher darin besteht, daß, indem man mittelst Einnahme einer guten Position sich gegen die Angriffe des Gegners vertheidigt, man die Figuren eine solche Stellung nehmen läßt, von wo aus sie neben dem Schutze, dem sie dem eigenen Spiele gewähren, auf das gegnerische Spiel gleichzeitig angriffsweise wirken. Dieses Spiel faßt die obigen beiden Arten in sich und erfordert die größte Umsicht (vergl. §. 26.).

§. 24.

Die Offensive oder die Kunst, einen Angriffsplan anzulegen, zu ordnen und vorsichtig auszuführen.

Sind die Offiziere activ und so gestellt, daß sie sich gegenseitig unterstützen und vereint nach der feindlichen Linie zu wirken vermögen, dann ist es an der Zeit, den schwächsten Punkt des Gegners zu erspähen, den Angriffsplan darauf anzulegen und die ganze Kraft des Spiels dahin wirken zu lassen. Der Angriff muß aber so combinirt sein, daß, sollte der Plan auch an der Voraussicht und Ueberlegenheit des Gegners scheitern, die Figuren nicht allein zur Deckung des eigenen Spiels wieder herbeigebracht, sondern auch zu einem etwaigen zweiten Angriff sogleich wieder gebraucht werden können.

Hat man die Offensive erlangt und ist in der Ausführung des im Gedanken durchgeführten Planes begriffen, so dürfen die Züge des Gegners dabei keineswegs außer Acht gelassen werden; indem es wohl keinen Schachspieler gibt, der sich bei der Ausführung des durchdachteften, größern Planes nicht irren könnte, weil es bei einem complicirten Spiele oft unmöglich ist, bei der Vorausberechnung der verschiedenen möglichen Züge alle Combinationsfälle im Gedanken durchzugehen. Daher auch darf der entworfenene und in der Ausführung begriffene Plan niemals blind verfolgt werden; im Gegentheile, je tiefer und versteckter derselbe angelegt ist, desto behutsamer muß man in dessen Verfolgung zu Werke gehen, und vorsichtig muß jeder Schritt, den man darin vorschreitet, die Gegenzüge beobachtend, aufs Neue geprüft werden.

§. 25.

Die Defensive oder das Vertheidigungsspiel.

Erkennt man seinen Gegner für einen stärkern Spieler, als man selbst ist, so ist es anzurathen, sich gegen ihn nur vertheidigungsweise zu verhalten und hiernach die eigenen Züge streng nach denen des Gegners zu regeln. Mit fester Consequenz vermeide der schwächere Spieler alsdann jeden Angriff auf den Gegner so lange, bis er vielleicht eine Figur gewonnen oder doch mindestens sein Spiel so sicher gestellt hat, daß jener gezwungen wird, um im Angriffe zu bleiben, Opfer zu bringen oder davon ganz abzustehen. Aber auch dann bleibt es in den meisten Fällen für ihn immer noch gerathe-ner, die Angriffe von jenem vertheidigend zu erwarten, als selbst der Angreifende zu werden.

Bei einem solchen Vertheidigungsspiele suche man dem Gegner stets gleiche, und wenn möglich, minder gute Figuren entgegen zu stellen,

und zu gleicher Zeit mittelst vorsichtigen Vorschreitens durch die Bauern den Gang der angreifenden Offiziere zu hemmen, ohne jedoch den Gang der eigenen zu beschränken. Die Hauptoffiziere müssen dem Feinde in einer drohenden Stellung gegenüber gestellt werden. Man hüte sich aber, wozu der Anfänger, bisweilen selbst der bessere Spieler so sehr geneigt ist, mit den Hauptfiguren vergebliche Züge zu thun. Diese, als die Königin und die Thürme, gebrauche man vielmehr nur zu rascher Benutzung von Blößen, die der Gegner gibt und zur Befestigung des eigenen Spiels.

Endlich suche man eine solche Lage zu vermeiden, in welcher man gezwungen wird, die Defensiv zu ergreifen; weil eine erzwungene Defensiv gewöhnlich ein zerrüttetes Spiel nach sich zieht. Dieser Fall pflegt einzutreten, wenn ein nicht genugsam durchdachter oder nur auf jenseitige Fehler berechneter Plan zerstört und dann der daraus erwachsene Nachtheil vom Gegner gut benutzt wird.

§. 26.

Das passive Spiel (Angriff und Vertheidigung); der Contraangriff (Gegenangriff).

Den Angriffen des Gegners geschickt auszuweichen, ohne deßhalb eine besondere Kraft an Figuren aufbieten und dem Gegner entgegen stellen zu müssen, ist das schwerste Manöver im Schachspiel. Eine größere Anzahl Züge, als der Gegner zu berechnen im Stande ist oder zu berechnen pflegt, zu durchdenken, ist bei Anwendung dieses Spiels nothwendig. — Von der eigentlichen Defensiv (§. 25) ist dieses Spiel darin unterschieden, daß bei ersterer die Züge lediglich nur nach denen des Gegners geregelt werden; dagegen werden bei diesem, dem sogenannten passiven Spiele, die Angriffe des Gegners durch ein geschicktes Gegenspiel unvermerkt dahin geleitet, wo die wenigste Gefahr droht, während man selbst nach etwaigen, von der andern Seite sich eröffnenden Blößen späht, und diese eben so rasch als kräftig zum Gegenangriff benutzt.

Bei dieser Spielart sind die sogenannten Contraangriffe nicht selten vom besten Erfolg, weil der Gegner, um den begonnenen Angriff fortzusetzen, seine ganze Kraft oft nach einem Punkte richtet und sein eigenes Spiel, während dieser Operation entblößt. Dieses ist denn auch der Moment zum Contraangriff. Doch hüte man sich, während man den vom Gegner entblößten Flügel oder dessen Mitte angreift, die Deckung des eigenen Spiels zu verabsäumen. Ein unbedachtamer Contraangriff, nämlich ein solcher, von dem man in der Mitte der Ausführung wieder ablassen muß, um seinem

eigenen Spiele zu Hilfe zu eilen, dessen Gefahr man nicht gehörig berechnet hat, führt gewöhnlich den Verlust mehrer Tempo's und oft auch den des ganzen Spiels herbei.

§. 27.

Allgemeine Klugheitsregeln beim Schach.

Da das Schachspiel, allgemein ausgedrückt, auf der Kunst beruht, dem Gegner Zeitpunkte (Tempo's) abzugewinnen, d. h. mit mehreren Zügen im Angriffe voraus zu sein, als jener zu seiner Vertheidigung thun kann, so muß dahin auch die Hauptforge gerichtet sein. Man kann nun Tempo's gewinnen:

1. wenn man zu rechter Zeit die Figuren wechselt;
2. wenn man, anstatt eine angebotene Figur zu nehmen, die Zeit dazu anwendet, den Figuren ein freieres Spiel zu verschaffen;
3. wenn man, anstatt augenblicklich einen Vortheil, dessen man ohnehin gewiß genug ist, zu benutzen, die Zeit dazu anwendet, eine oder mehre Figuren, die zur Ausführung des Plans nöthig sind, in Activität zu setzen. Man gewinnt
4. ein zweiseitiges Tempo, wenn man zu rechter Zeit rochirt; der rechte Moment zur Rochade tritt aber ein: wenn des Gegners Plan dadurch verrückt wird, oder der vielleicht entblößte, allen Angriffen Preis gegebene König in Sicherheit, oder endlich der Thurm zum Angriff oder zur Deckung in Thätigkeit gesetzt werden soll.

Dagegen müssen Züge, wodurch Tempo's verloren gehen können, so viel wie möglich vermieden werden. Ein Tempo geht verloren:

1. wenn man eine Figur vorzieht, die der Gegner durch das Vorrücken eines Bauern verjagen kann;
2. wenn man eine Figur angreift, die der Gegner ohnehin weggezogen hätte, oder doch mit Nutzen anders wohin ziehen könnte;
3. wenn man Figur um Figur schlägt und dadurch dem Gegner ein freieres Spiel verschafft;
4. wenn man ohne Nutzen Schach bietet, d. i. wenn dabei nichts weiter zum Grunde liegt, als Schach geboten zu haben, und
5. wenn man zu unrechter Zeit oder nach einer unrichtigen Seite hin rochirt; wenn man nämlich, anstatt einen Plan fortzusetzen, ohne vorhandene Noth rochirt; oder wenn es nach der Seite hin geschieht, wo

die Bauern von einer oder beiden Seiten schon zu weit vorgebrungen sind; oder nach dem Flügel, wohin der Gegner bereits seinen ganzen Angriff gerichtet hat, oder gar eine Lücke zwischen den deckenden Bauern entstanden ist, weil der König in einem solchen Falle jedem Angriff bloß gestellt und man leicht gezwungen sein würde, Nothzüge zu thun, demzufolge der Gegner Tempo's und bei guter Benützung derselben das Spiel gewönne.

Daher verändert ein einziger Zug und ein einziges gewonnenes Tempo oft die ganze Lage des Spiels vom Gewinn zum Verlust und umgekehrt.

§. 28.

F o r t s e t z u n g.

1. Um das Spiel gut einzuleiten, müssen die Bauern früher in Bewegung gesetzt werden, als die Offiziere. Die letztern dienen besser, sie zu unterstützen.

2. Man bringe anfangs und in der Mitte des Spiels mit den Bauern nicht zu weit vor, weil sie alsdann nicht gut mehr zu decken sind.

Bei den Gambitspielen finden in dieser Hinsicht Ausnahmen Statt.

3. Nach der Seite, wohin rochirt werden soll, gewöhnlich der Königsseite, hüte man sich, ohne große Noth mit dem Bauer des Springers oder Thurms vorzugehen, weil diese dem Könige zum Schutze dienen können.

4. Die Bauern müssen während des ganzen Spiels gut geschlossen und in wechselseitiger Unterstützung gehalten werden.

Schädlich sind die vereinzeltten Doppelbauern, weil Offiziere angewendet werden müssen, um sie zu decken.

5. Sobald als möglich suche man die Offiziere aus dem Lager zu rücken; besonders des Königs Laufer und Springer, um die Rochade dahin frei zu haben (§. 21. Absatz 2.).

6. Haben beide Könige nach verschiedenen Seiten rochirt, so soll man die dem feindlichen König gegenüber stehenden Bauern vorrücken lassen; ihn damit angreifen, und zu ihrer Unterstützung die nöthigen Offiziere herbeiführen.

Wenn hingegen der feindliche König mit dem unsrigen nach derselben Seite rochirt, so lasse man seine eigenen Bauern nicht vorgehen, weil der von Bauern entblößte König allen feindlichen Angriffen Preis gegeben wäre.

Die Gambitspiele bilden eine Ausnahme von dieser Regel.

7. Nach eingetretener Rochade suche man seine Bauern vor dem Könige geschlossen zu erhalten und möglichst zu schützen.
8. Nur dann ist der Abtausch gleicher Figuren zweckmäßig, wenn man einen Vortheil, es sei eine Figur oder auch nur eine bessere Stellung, damit gewinnt.
9. Man opfere nie eine Figur von größerem Werthe gegen eine von geringerem, ehe man die Vortheile, welche durch das Opfer erfolgen sollen, genau erwogen hat. Eben so vorsichtig sei man im Wegnehmen der Figuren, wenn der Gegner uns diese zum Schlagen gerade vorstellt. Oft geschieht es von ihm aus Versehen, öfter aber auch aus Absicht, und dann kann eine solche Lockspeise, wenn man sich von ihr verführen läßt, sehr gefährlich werden.
10. Werden zwei Offiziere gleichzeitig so angegriffen, daß einer davon verloren geht, so suche man den thätigsten von ihnen zu erhalten und achte durchaus nicht auf den Werth, welchen diese sonst wohl im Spiele haben.
11. Den König rücke man nicht eher ins Feld, bis die Hauptfiguren aus dem Spiele sind; dann aber beeile man sich, ihn gleich jedem andern Offizier mitwirken zu lassen.
12. Man hüte sich vor einem Doppel- und vor einem verdeckten Schach (vergl. §. 8.).
13. Man ziehe König und Königin nie oder doch nur mit größter Vorsicht vor einander in die Diagonale, so lange ein feindlicher Laufer von der dahin zielenden Farbe noch vorhanden ist.
Gleichfalls ist es sehr gefährlich, König und Königin perpendicular oder horizontal vor- oder neben einander stehen zu haben, wenn der feindliche Thurm darauf zu wirken vermag, indem in beiden Fällen leicht ein verderbliches „Schach König Abzug Königin!“ und umgekehrt, erfolgen kann, wodurch die Königin gegen eine geringere Figur eingebüßt werden könnte.
14. Steht das Spiel schlecht und man hat es in seiner Gewalt, es durch ein immerwährendes Schach, oder auf andere Weise, remis zu machen, so muß es geschehen, und sollte auch der letzte Offizier deshalb geopfert werden.
15. Ein Spiel soll nie eher als gewonnen oder verloren aufgegeben werden, bis von der einen oder andern Seite Mat gesetzt ist. Denn nicht selten gibt es in den einfachsten Endungen noch Verwickelungen, die zum Pat

oder Remis führen, und vom besten Schachspieler übersehen werden konnten.

16. Je besser das Spiel steht, desto vorsichtiger spiele man.
17. Man spiele stets so, als hielte man seinen Gegner für einen stärkeren Spieler, als man selbst ist.
18. Man bewahre die nöthige Ruhe bis zu Ende des Spiels und setze die Vorsicht, auch bei dem vortheilhaftesten Spiele, welches man bereits erlangt hat, nie aus den Augen.

Ruhe, Vorsicht und scharfer Ueberblick sind nothwendige Erfordernisse zur Tüchtigkeit im Schachspiele.

Erster Abschnitt.

Gewöhnliche Spiele.

U e b e r s i c h t

der

in diesem Abschnitte behandelten Spiele.

Erstes Kapitel.

G r ö f f n u n g e n .

A. Regelmäßige Spielanfänge:

- I. Königs-Lauferspiel.
- II. Königin-Lauferspiel.
- III. Springerspiel.

B. Unregelmäßige Spielanfänge.

1. Spiel: 1.	W. $\frac{g1-f3}{d7-d5}$	2.	$\frac{d2-d4}{f7-f6}$
	S.		
2. Spiel: 1.	W. $\frac{b1-c3}{d7-d5}$	2.	$\frac{d2-d4}{c8-f5}$
	S.	g.	
3. Spiel: 1.	W. $\frac{b1-c3}{d7-d5}$	2.	$\frac{d2-d4}{e7-e5}$
	S.		
4. Spiel: 1.	W. $\frac{c2-c4}{e7-e5}$	2.	$\frac{e2-e4}{f8-c5}$
	S.	g.	
5. Spiel: 1.	W. $\frac{f2-f4}{d7-d5}$	2.	$\frac{d2-d4}{c8-f5}$
	S.	g.	
6. Spiel: 1.	W. $\frac{b2-b4}{e7-e5}$	2.	$\frac{c1-b2}{f7-f6}$
	S.		
7. Spiel: 1.	W. $\frac{g2-g4}{d7-d5}$	2.	$\frac{e2-e3}{e7-e5}$
	S.		
8. Spiel: 1.	W. $\frac{a2-a4}{e7-e5}$	2.	$\frac{c2-c3}{d7-d5}$
	S.		
9. Spiel: 1.	W. $\frac{h2-h4}{d7-d5}$	2.	$\frac{d2-d4}{c8-f5}$
	S.	g.	

Zweites Kapitel.

Ganze Spiele.

- I. Classischer Angriff im Lauferspiel.
- II. Zweispringerspiel im Nachzuge.
- III. Königin = Lauferspiel.
- IV. Mat in wenigen Zügen.

Erstes Kapitel. Eröffnungen.

A. Regelmäßige Spielaufänge.

I. Königs-Lauferspiel.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1)	e2 — e4	e7 — e5	4.	d2 — d4	e5 — d4
2)	Kr. f1 — c4	Kr. f8 — c5	5)	c3 — d4	Kr. c5 — b4*
3)	c2 — c3	c7 — c6	6)	S. b1 — c3	d7 — d5

1. Dieses ist die beste Eröffnung des Spiels, weil dadurch der Angriffsläufer (f1) frei wird, und dem Anziehenden, indem der Gegner am besten mit demselben Zuge antwortet, die Offensive offen bleibt.
2. Daher, daß beide Spieler im andern Zuge den Laufer bewegen, bekommt dieses Spiel seinen Namen. — Diese von den Laufern eingenommene Stellung ist die beste, weil sie auf e2 und d3 (e7 und d6) dem raschen Gange ihrer eigenen Figuren hinderlich, von b5 (b4) aber durch den Bauer der Königinläufer mit Verlust von Zügen (Tempo's) verjagt werden würden, während sie von hier die Bauern des Königslaufers bedrohen und im Fortgange den ganzen Mittelpunkt auf eine dem Gegner lästige Weise unterstützen.
3. W. Um zwei Bauern in die Mitte — auf d4 und e4 — zu postiren. Ein solches Centrum, sofern es gut erhalten und unterstützt wird, ist den Bewegungen der gegnerischen Figuren äußerst hinderlich.
3. S. Ein Vorbereitungszug, um das Centrum, welches der Gegner bilden wird, wieder zu zerstören.
5. W. Oder auch Kr. c4 — f7* und hernach, wenn der feindliche König den Laufer genommen, D. d1 — h5*, womit der Offizier zurückgewonnen und jenem die Rochade zerstört wird.
5. S. Um ein Tempo zu gewinnen. Zog Schwarz dagegen den Laufer auf b6 zurück, so hätte der Gegner durch Kr. c4 — b3, und nach d7 — d5, 7. W. e4 — e5 die Mittelbauern und damit das Centrum behaupten können.
6. S. Den vorgezogenen Springer nahm er nicht, weil Weiß durch b2 — c3 seine Mitte verstärkt haben würde. Ueberdies ist es auch nicht vorthelhaft, den Angriffsläufer gegen den Springer zu tauschen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	e4 — d5	c6 — d5	10)	a2 — a3	Lr. b4 — a5
8)	Lr. c4 — b5*	S. b8 — c6	11.	b2 — b4	Lr. a5 — c7
9)	Er. g1 — e2	Er. g8 — e7	12)	K. rochirt	K. rochirt.

8. W. Dieses Schach ist von keinem Nutzen, weil Schwarz mit Gewinn eines Tempo's einen Offizier ins Spiel bringt. Wäre der Bauer anstatt dessen auf b3 zurückgegangen, so hätte Schwarz den seinigen auf e6 oder den Königspringer auf e7 bringen müssen.
9. W. Diesen Springer auf f3 oder h3 herauszubringen, wäre nicht so gut; weil er auf dem erstern Felde den Bauer f2 im Gange hindern, auf dem andern aber vom L. c8 geschlagen und einen vereinzeltten Doppelbauer verursachen würde. Dieser Springerzug dürfte indessen nicht geschehen, wenn der Gegner seinen Königspringer bereits auf f6 herausgebracht hätte und dieser sofort das Feld g4 einnehmen könnte.
10. W. Den Springer c3 frei zu bekommen.
12. Dem etwaigen Angriff auf h2 ist leicht zu widerstehen. Beide Spiele stehen einander gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	5.	c3 — d4	Lr. c5 — b4*
2.	Lr. f1 — c4	Lr. f8 — c5	6)	Lr. c1 — d2	Lr. b4 — d2*
3)	c2 — c3	Er. g8 — f6	7)	S. b1 — d2	d7 — d6
4.	d2 — d4	e5 — d4	8)	Er. g1 — e2	L. c8 — e6

3. S. Um den Springer angriffsweise — auf den Bauer e4 — ins Spiel zu bringen.
5. W. Oder auch e4 — e5, worauf der Schwarze entweder sogleich d7 — d5, oder erst Er. f6 — e4, und hernach, wenn der Springer von der Dame auf e2 angegriffen werden sollte, d7 — d5 erwiedert. Ueber diese Spielart ist unter andern nachzulesen meine „neu entdeckten Geheimnisse im Gebiete des Schachspiels“ c. Abschnitt 1, Spiel 1; und Buch I. Eröffn. 2. Abschn. II. insbesondere v. Bilguer und v. d. Laſa Handbuch des Schachspiels, Spiele 3 bis 14, Seite 184.
6. W. Auf S. b1 — c3, wie im vorigen Spiele geschah, würde der Gegner Zeit gewonnen haben, den Bauer e4 zu rauben.
7. S. Eben so gut wäre d7 — d5 gewesen, wodurch das Bauerncentrum des Gegners gesprengt worden wäre.
8. S. Um des Gegners Angriffsläufer von dieser Linie zu verdrängen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9) Lr.	c4 — d3	c7 — c6	11.	f2 — f4	L. e6 — g4
10) R.	rochirt	S. b8 — d7	12)	h2 — h3	L. g4 — e2

9. VV. Dieses ist besser als den angebotenen Laufer zu nehmen; denn, griffe ich hernach mit D. d1 — b3 die Bauern b7 und e6 auch an, so würden sie durch D. d8 — c8 leicht zu decken sein; zudem aber hätte Schwarz nicht nur ein gut vereinigtcs und deshalb starkes Bauernspiel erhalten, sondern auch nach der leicht bewerkstelligten Rochade nach der Königsseite für seinen Thurm eine freie Angriffslinie gewonnen.

12. Diesen Laufer nimmt Weiß mit der Dame wieder und bekommt ein gut geordnetes, namentlich aber ein starkes Bauernspiel. Noch ist zu bemerken, daß im Anfange die Bauern in der Mitte, d. h. die Bauern des Königs und der Königin zwei Schritt vorgezogen, am besten stehen (man sehe oben Abhandl. II. §. 1. den Werth der Figuren betreffend), und, im Fall mit denselben nicht etwa ein forcirter Angriff unternommen werden soll, nicht eher vorgerückt werden dürfen, bis sie von den gegnerischen Bauern, die zu schlagen nur in seltenen Fällen anzurathen ist, angegriffen werden.

D r i t t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	7) L.	c1 — e3	L. g4 — f3
2) Lr.	f1 — c4	Lr. f8 — c5	8) D.	e2 — f3	Lr. c5 — b6
3) D.	d1 — e2	Er. g8 — f6	9) S.	c3 — d5	Er. f6 — d5
4) Er.	g1 — f3	d7 — d6	10) Lr.	c4 — d5	R. rochirt
5.	d2 — d3	S. b8 — c6	11. R.	rochirt	S. c6 — b4
6. S.	b1 — c3	L. c8 — g4	12) Lr.	d5 — b3	c7 — c6

3. S. Damit wird der Zug Lr. c4 — f7* parirt. Als: 4. W. Lr. c4 — f7*
S. R. e8 — f7

5. D. e2 — c4* D. c4 — c5
d7 — d5 Er. f6 — e4, wodurch sich des Gegners Spiel
hinsichts der Stellung verschlechtert.

7. VV. Um den feindlichen Springer von d4, womit ein doppelter Angriff auf den Springer f3 geschähe, zurückzuhalten.

7. S. Anstatt dessen wäre Lr. c5 — b6 ein stärkerer Zug gewesen.

9. VV. Auf L. e3 — g5 würde jener mit Vortheil S. c6 — d4 erwiedert haben.

10. VV. Auf e4 — d5 hätte jener seinen Springer zuerst nach b8 und hernach auf d7 gebracht.

12. Bis auf den Angriffszug, den Weiß vorbehalten hat, stehen die Spiele sich gleich.

II. Königin-Lauferspiel.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1)	d2—d4	d7—d5	7) Lr.	f1—d3 L. f5—d3
2) L.	c1—f4	L. c8—f5	8. D.	d1—d3 R. rochirt
3)	e2—e3	e7—e6	9. L.	a1—d1 d5—c4
4)	c2—c4	c7—c5	10. D.	d3—c4 c5—d4
5) S.	b1—c3	Gr.g8—f6	11) S.	f3—d4 D. d8—c8
6) Gr.	g1—f3	Lr. f8—e7	12) D.	c4—e2 S. b8—c6

1. W. Diese Eröffnungsart, die den Gegner hindert, sogleich angriffsweise zu verfahren, führt zu einem sichern Vertheidigungsspiele. Dieselbe ist insbesondere dem stärkern Gegner gegenüber zu empfehlen.
2. W. Um mit dem Zuge des Königsbauern diesen Laufer nicht einzusperren. Von diesem Zuge führt dieses Spiel den Namen.
3. W. Um den Königslaufer frei zu machen.
4. W. Dieser Zug dient zur Entwicklung der Offiziere.
5. W. Ober L. f4—b8. Siehe das folgende Spiel.
6. S. Um die Seite zur Rochade frei zu bekommen.
7. W. Auf D. d1—a4* erfolgte S. b8—c6 und auf L. f4—b8 nahm jener den Laufer mit der Königin wieder.
11. S. Auf b8—d7 würde Weiß mit Springer d4 den Bauer e6 genommen und ein starkes Spiel bekommen haben.
12. Der Weiße hat sich zunächst gegen den Zug e6—e5 zu verwahren. Die Spiele stehen sich im Uebrigen gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	7.	c4—d5 c5—d4
2. L.	c1—f4	L. c8—f5	8. D.	a4—d4 e6—e5
3.	e2—e3	e7—e6	9. D.	d4—h4* L. f8—e7
4.	c2—c4	c7—c5	10. D.	h4—g3 L. f5—g6
5) L.	f4—b8	D. d8—b8	11.	h2—h4 h7—h5
6) D.	d1—a4*	R. e8—d8	12) S.	b1—c3 Gr.g8—f6

5. W. Anstatt S. b1—c3, wie im vorigen Spiele geschah.
5. S. Würde der Thurm den Laufer wieder nehmen, so ginge durch D. d1—a4* Bauer a7 verloren.
6. W. Dem Gegner die Rochade zu verderben.
12. Weiß führt in wenigen Zügen seine Offiziere aus dem Lager und gewinnt in Folge des freien Bauern und eines stärkern Angriffs ein vortheilhaftes Spiel.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	d2—d4	d7—d5		7.	g4—g5	Er. f6—d7
2. ♞.	c1—f4	♞. c8—f5		8. ♞.	c3—b5	♞. f8—b4*
3) ♞.	b1—c3	e7—e6		9.	c2—c3	♞. b4—a5
4)	f2—f3	Er. g8—f6		10.	e2—e3	a7—a6
5.	g2—g4	♞. f5—g6		11. ♞.	b5—a3	b7—b5
6.	h2—h4	h7—h5		12)	b2—b4	♞. a5—b6

3. W. Anstatt des stärkern Angriffzuges c2—c4.
 3. S. Auf ♞. b8—c6 erfolgte jener Seite ♞. c3—b5, wodurch ♞. c7 doppelt bedroht wurde.
 4. W. Um durch c2—e4 zwei Bauern in die Mitte zu bringen.
 4. S. Dies zu hindern.
 12. Die Spiele stehen gleich.

III. Springerspiel.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	e2—e4	e7—e5		7. ♞.	c1—c3	♞. b6—e3
2. Er.	g1—f3	Er. g8—f6		8.	f2—e3	♞. rochirt
3) ♞.	f1—c4	♞. b8—c6		9. ♞.	rochirt	d7—d6
4)	d2—d3	♞. f8—c5		10.	a2—a4	♞. c8—e6
5)	c2—c3	a7—a6		11. ♞.	c4—e6	f7—e6
6.	b2—b4	♞. c5—b6		12) ♞.	b1—d2	b7—b5

3. W. Auf Er. f3—e5 würde jener ♞. d8—e7 erwiedert und in wenigen Zügen den eingebüßten Bauer mit dem Vortheil einer bessern Position zurückgewonnen haben.
 4. W. Ober Er. f3—g5. Die Ausführung dieses Zuges im folgenden Kapitel, viertes und fünftes Spiel.
 5. W. Auf Er. f3—g5 würde jener rochirt und damit ein gutes Spiel bekommen haben.
 5. S. Um, wenn der feindliche Bauer b2 vordringt, diesen hernach zu hindern, den ♞. c6 anzugreifen und den Bauer e5 des Schutzes zu berauben.
 12. Die Spiele stehen gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	e2—e4	e7—e5		7.	c2—c4	Er.e4—f6
2.	Gr. g1—f3	Gr.g8—f6		8) S.	b1—c3	Lr. f8—e7
3.	Lr. f1—c4	Gr.f6—e4		9.	f2—f4	R. rochirt
4.	D. d1—e2	d7—d5		10.	d2—d3	Lr. f8—e8
5) Gr.	f3—e5	L. c8—e6		11. D.	e2—f3	d5—c4
6) Lr.	c4—b3	a7—a6		12)	d3—c4	S. b8—d7

5. W. Auf d2—d3 würde der Gegner mit Vortheil L. c8—g4 erwidert haben.
5. S. Dem verdeckten Schach zu entgehen, worin der König, nachdem der Gegner mittelst des Zuges d2—d3 den Springer vertrieben, zu stehen gekommen wäre. — Der Laufer durfte nicht genommen werden, weil dieses den Verlust eines Bauern nach sich geführt hätte.
6. S. Die feindliche Dame von b5 zurück zu halten.
8. S. Dadurch bekommt der drei Mal angegriffene B. d5 die nöthige dritte Deckung durch L. e6, der anders nicht hätte abziehen können.
12. Nahm W. anstatt dessen Bauer b7, so hätte S. mit Vortheil L. e6—d5 dagegen ziehen können. W. nimmt mit seinem Springer den feindlichen auf d7, führt darauf seinen Laufer c8 aus dem Lager und sucht zu rochiren. Schläge zum 13. Zuge aber die Königin den Bauer b7, so erhielt der Gegner ein starkes Angriffsspiel, nämlich:

	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	f4—e5	D. b7—e4 ⁽¹⁾	D. e4—e5 ⁽²⁾	g2—g3 ⁽³⁾	D. e5—e8	
S.	S. d7—e5	Gr. f6—g4	Gr. g4—e5	Lr. e7—h4*	L. e6—g4	D. d8—e8*

1. Auf L. c1—f4 erfolgte andern Seits D. d8—d4.

2. Weiß verlor, mochte er auch jeden andern Zug thun.

3. Ober R. e1—f1; worauf die Königin durch L. e6—c4* verloren ging.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	d2—d4	d7—d5		4.	d4—c5	e7—e5
2. S.	b1—c3	Er.g8—f6		5)	b2—b4	a7—a5
3)	f2—f3	c7—c5		6) L.	c1—a3	a5—b4

3. W. Um später durch e2—e4 zwei Bauern in die Mitte zu bringen.
5. W. Da, wie die Folge zeigen wird, der eroberte Bauer doch nicht gehalten werden kann, so war es fehlerhaft mit Deckung desselben, wie hier geschieht, Züge zu verlieren. Ein besserer Zug wäre L. c1—g5.
6. W. Durch a2—a3 konnte B. b4 nicht gedeckt werden, weil der Thurm a1 in Angriff kam, wenn der Bauer a2 von der Linie wich.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
7) ♞.	a3—b4	b7—b6		10) ♞.	c3—b1	♞.	a8—a4
8)	a2—a4	b6—c5		11.	c2—c3	♞.	d8—a5
9) ♞.	b4—a3	d5—d4		12) ♞.	d1—b3	♞.	b8—c6

8. ♞. Um nachgehends den Laufer zurückführen zu können. Indessen hätte auch ♞. c3—b5 geschehen können.
9. ♞. Im Allgemeinen ist es zwar nicht gut, den Mittelbauer früher, als er angegriffen wird, über die Mitte hinaus zu ziehen; hier konnte es indes geschehen, um den Angriff auf des Gegners Königsseite zu unterstützen.
12. Schwarz hat den Vortheil eines Bauern, und außerdem noch einen starken Angriff.

B. Unregelmäßige Spielanfänge,

b. h.

solche, die mit andern Zügen anheben, als mit den Bauern des Königs und der Königin.

Erstes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1) ♞.	g1—f3	d7—d5		4)	d4—c5	e7—e5	
2.	d2—d4	f7—f6		5) ♞.	f4—g3	♞.	f8—c5
3) ♞.	c1—f4	c7—c5		6)	e2—e3	♞.	c8—g4

1. ♞. Um e2—e4 im folgenden Zuge zu hindern.
4. ♞. Besser würde e2—e3 gewesen sein, weil der Gegner dadurch gehindert wäre, ein Bauerncentrum zu formiren.
6. Der ♞. zieht zunächst ♞. f1—c2, und führt hernach seinen Springer aus dem Lager. — Wegen der Bauern, die der Schwarze auf der Mitte vereinigt hält, steht dessen Spiel etwas besser.

Zweites Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. ♞.	b1—c3	d7—d5		4.	e2—e3	♞.	f8—d6
2)	d2—d4	♞.	c8—f5		5) ♞.	f4—d6	c7—d6
3) ♞.	c1—f4	e7—e6		6) ♞.	f1—d3	♞.	g8—e7

2. ♞. Ober e7—e5. Siehe das folgende Spiel.
5. ♞. Dieser Doppelbauer wird angenommen, weil er die Mitte verstärkt.
6. Die Spiele stehen sich einander gleich.

D r i t t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	S. b1—c3	d7—d5		4) S. c3—b5	c7—c5
2)	d2—d4	e7—e5		5.	c2—c3 a7—a6
3.	d4—e5	d5—d4		6) S. b5—a3	S. b8—c6

2. S. Dieser Zug führt für Schwarz zu einem lebhaften Angriffsspiele, im Fall, wie es geschehen kann, dieser Bauer genommen wird.
4. W. Auf S. c3—e4 konnte D. d8—d5 erfolgen.
6. S. Der Nachtheil eines eingebüßten Bauern gleicht sich durch eine bessere Stellung aus.

V i e r t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c2—c4	e7—e5		4)	a2—a3 d7—d6
2.	e2—e4	Fr. f8—c5		5.	b2—b4 Fr. c5—b6
3. Er.	g1—f3	S. b8—c6		6) L.	c1—b2 L. c8—g4

4. W. Um mit dem Bauer b2 vorzudringen.
6. Schwarz hat ein besser eröffnetes Spiel.

F ü n f t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	f2—f4	d7—d5		4.	e2—e3 Er. g8—f6
2.	d2—d4	L. c8—f5		5. S.	b1—c3 c7—c5
3. Er.	g1—f3	e7—e6		6) Lr.	f1—b5* S. b8—c6

6. Der zurückgebliebene Königsbauer des W. hindert um einige Züge die Entfaltung seines Spiels. Dasselbe erscheint deshalb um etwas schwächer.

S e c h s t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	b2—b4	e7—e5		4. Er.	g1—f3 Lr. f8—d6
2) L.	c1—b2	f7—f6		5.	e2—e3 L. c8—e6
3)	a2—a3	d7—d5		6)	d2—d3 c7—c5

2. S. In der Regel ist diese Deckung nicht anzurathen, weil, wenn sich die feindliche Königin nach h5 eine freie Linie eröffnet, ein Offizier gegen den Bauer e5 geopfert und das Spiel in Unordnung gebracht wird.
3. W. Ober e2—e4. Nahm jener hierauf den B. b4 mit seinem Laufer, so war die Folge 4. $\frac{L. b2—e5}{f6—e5}$ 5. $\frac{D. d1—h5^*}{}$.
6. Der S. hat ein besser eröffnetes Spiel.

S i e b e n t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	g2—g4	d7—d5		4.	h2—h3	ℓr. f8—c5
2.	e2—e3	e7—e5		5.	c2—c3	ℓr. c5—b6
3.	ℓr. f1—g2	Er. g8—f6		6)	d2—d4	e5—e4

6. Die Spiele sind sich gleich.

A c h t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	a2—a4	e7—e5		4.	e2—e3	ℓr. f8—d6
2.	c2—c3	d7—d5		5) D.	d1—e2	c7—c6
3.	b2—b4	ℓ. c8—c6		6) Er.	g1—f3	Er. g8—f6

5. W. Um durch den Zug D. e2—b5* den Bauer b7 zu gewinnen.

5. S. Es zu hindern.

6. Der S. hat sein Spiel freier eröffnet und steht deshalb besser.

N e u n t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	h2—h4	d7—d5		4. ℓ.	c1—f4	ℓr. f8—e7
2.	d2—d4	ℓ. c8—f5		5. Er.	g1—f3	ℓ. f5—g4
3. S.	b1—c3	e7—e6		6) ℓ.	f4—g3	S. b8—c6

1. S. Den gegnerischen Thurm von h3 zurückzuhalten.

6. Der S. führt seinen S. g8 aus dem Lager und bekommt ein freies, gut consolidirtes Spiel.

Zweites Kapitel.

Ganze Spiele.

I. Classischer Angriff im Lauferspiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	e 2 — e 4		e 7 — e 5	12.	f 2 — f 4		f 5 — e 4
2. Kr.	f 1 — c 4	Kr.	f 8 — c 5	13)	f 4 — e 5	Kr.	f 8 — f 1*
3)	c 2 — c 3	S.	b 8 — c 6	14) D.	d 1 — f 1	S.	c 6 — e 5
4. Sr.	g 1 — e 2	Sr.	g 8 — f 6	15.	d 3 — d 4	S.	e 5 — c 4
5)	d 2 — d 3	K.	rochirt	16. Kr.	c 2 — e 4		d 6 — d 5
6) K.	rochirt		d 7 — d 6	17. Kr.	e 4 — d 3	S.	c 4 — d 6
7.	b 2 — b 4	Kr.	c 5 — b 6	18. Sr.	e 2 — g 3	Sr.	e 8 — f 6
8. Kr.	c 4 — b 3	L.	c 8 — e 6	19. L.	c 1 — g 5		h 7 — h 6
9) Kr.	b 3 — c 2	Sr.	f 6 — e 8	20. L.	g 5 — f 6	D.	d 8 — f 6
10.	a 2 — a 4		a 7 — a 6	21) D.	f 1 — f 6		g 7 — f 6
11. K.	g 1 — h 1		f 7 — f 5	22. S.	b 1 — d 2	L.	a 8 — e 8

3. S. Ober c 7 — c 6. Siehe I. Veränderung.

5. S. Anstatt dessen Sr. f 6 — g 4, so wäre die Folge gewesen:

VV. $\frac{d 3 - d 4}{e 5 - d 4}$ 7. $\frac{c 3 - d 4}{d 8 - f 6}$ 8. $\frac{L. c 1 - e 3}{Sr. g 4 - e 3}$ 9. $\frac{f 2 - e 3}{-----}$

Auch hätte VV. im 8. Zuge ohne Gefahr rochiren können.

9. VV. Der Doppelbauer, welchen der Gegner erhalten hätte, wenn dessen Laufer geschlagen wäre, würde seinem Spiele nicht nachtheilig gewesen sein, weil das Mittelspiel der Bauern dadurch verstärkt und dem Kr. f 8 eine freie Wirkungslinie eröffnet wäre.

10. S. Auch hätte 7 a — 5 a gespielt werden können.

13. VV. Ungeachtet der Vereinzelung des Bauern wäre d 3 — e 4 doch besser gespielt.

14. S. Ober e 4 — d 3. Die Folge hätte sein können:

15. 16. 17. 18. 19. 20.
 VV. Kr. c 2 - d 3 Kr. d 3 - c 2 Sr. e 2 - d 4 K. h 1 - h 2 K. h 2 - g 1 c 3 - d 4
 S. S. c 6 - e 5 S. e 5 - g 4 S. g 4 - h 2 D. d 8 - h 4* Kr. b 6 - d 4* D. h 4 - d 4*

21. VV. Dadurch werden die feindlichen Bauern aufgerissen. Ueberdies wird in Folge des Abtausches auch Zeit gewonnen, die noch im Lager zurückgebliebenen Offiziere herauszubringen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
23.	♞. d2—f3	c7—c6	36.	♞. c6—d5	♞. b4—a4
24.	♞. f3—h4	♞. b6—d8	37.	♞. c1—c4	♞. a4—c4
25.	♞. a1—f1	♞. e6—f7	38.	♞. d5—c4	h5—h4
26.	♞. g3—f5	♞. d6—f5	39.	d4—d5	♞. d8—c7
27.	♞. h4—f5	h6—h5	40.	♞. h1—g1	♞. c7—g3
28.)	h2—h3	♞. f7—g6	41.	♞. g1—f1	f6—f5
29.)	♞. f1—d1	♞. g6—f5	42.	♞. f1—e2	♞. g7—f6
30.	♞. d3—f5	♞. e8—e3	43.	♞. e2—d3	♞. f6—e5
31.	♞. d1—c1	♞. g8—g7	44.	♞. c4—b3	f5—f4
32.	♞. f5—c8	a6—a5	45.	♞. d3—e2	♞. g3—h2
33.	♞. c8—b7	a5—b4	46.	♞. e2—f3	♞. h2—g3
34.	c3—b4	♞. e3—b3	47.	♞. f3—g4	♞. e5—d6
35.	♞. b7—c6	♞. b3—b4	48.)	♞. g4—f5	♞. g3—h2

28. W. Um dem Könige nöthigen Falls einen Ausweg zu bahnen.

29. W. Um hernach mittelst des Zuges: ♞. f5—d6, Thurm und Laufer zugleich anzugreifen.

29. S. Um es zu hindern.

48. Da der Schwarze nicht zu bewegen ist, die Deckung der B. B. f4 und h4 mittelst seines Laufers, oder die Position seines Königs, wodurch er den B. d5 am Fortrücken hindert, aufzugeben, so bleibt das Spiel unentschieden.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	— —	c7—c6	10.	♞. b3—c2	d7—d6
4.	d2—d4	e5—d4	11.	♞. e2—g3	b7—b5
5.)	c3—d4	♞. c5—b6	12.	a2—a3	♞. a5—b6
6.	♞. c4—b3	♞. g8—f6	13.	♞. c1—e3	♞. f6—e8
7.	♞. b1—c3	♞. rochirt	14)	f2—f4	♞. c8—e6
8.)	♞. g1—e2	♞. b6—a5	15.)	♞. d1—d2	d6—d5
9.	♞. rochirt	♞. d8—e7	16.	f4—f5	♞. e6—d7

5. S. Um ein gleiches Spiel zu bekommen, konnte auch ♞. c5—b4* erwiedert werden. M. s. vor. Kap. Spielanfänge, A., I., Lauferspiel 1.

8. S. Ein indirecter Angriff auf den B. e4.

14. S. Auf f7—f5 folgte der Gegenzug e4—e5.

15. S. Stärker wäre der Zug f7—f6 gewesen.

17)	e4—e5	Gr. e8—c7	21. Tr. f1—f6	Gr. c7—e6
18)	f5—f6	D. e7—d8	22. D. d2—d3	Tr. b6—d4*
19)	f6—g7	R. g8—g7	23) R. g1—h1	Tr. d4—e5
20. L.	e3—h6*	R. g7—g8	24. D. d3—h7	

17. S. Ober f7—f6. Siehe II. Veränderung.

18. S. Ober g7—f6. Siehe III. Veränderung.

19. S. Anstatt dessen Tr. f8—e8, so wäre die Folge:

	20.	21.	22.	23.	24.	25.
1) {	W. Gr. g3—h5	Gr. h5—f6*	Tr. f1—f4	Tr. f4—f5	Tr. f5—h5	
2) {	S. D. d8—h4	R. g8—g7	D. h4—g5	D. g5—h4		
3) {		Gr. h5—f6*	e5—f6	D. d2—d3	g7—f8	S. D. d3—h7
				Gr. f6—e8*	L. e3—g5	
				L. d7—f5	R. g7—f8	
	S. Tr. e8—e6	Tr. e6—f6	Gr. c7—e6	Tr. e6—f8	R. g8—f8	

23. S. Durch Gr. e6—g5, und nachdem dieser vom Laufer genommen, durch L. d7—f5 hätte das Spiel noch um einige Züge verlängert werden können.

II. Veränderung. (I.)

Stellung: W. R. g1—D. d2—L. a1—Tr. f1—Tr. c2—L. e3—
S. c3—Gr. g3—B. a3; b2; d4; e5; f5; g2;
h2. —

S. R. g8—D. e7—L. a8—Tr. f8—Tr. b6—L. d7—
S. b8—Gr. e8—B. a7; b5; c6; d5; f7; g7;
h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17.	— —	f7—f6	23.	f5—g6	f6—f5
18.	e5—e6	L. d7—c8	24. Tr.	c2—f5	L. c8—e6
19) S.	c3—e2	a7—a5	25) L.	e3—g5	D. e7—g5
20. S.	e2—f4	S. b8—a6	26) Tr.	f5—e6*	R. g8—h8
21. D.	d2—e2	Tr. b6—c7	27. Tr.	f1—f8†	
22. S.	f4—g6	h7—g6			

19. S. Um die Offiziere nach dieser Seite in Activität zu setzen.

25. S. Ober Gr. e8—f6. Die Folge wäre:

	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.
W. Tr.	f5—d6*	L. g5—f6	Gr. g3—f5	D. e2—h5	D. h5—h2	D. h2—h7*	D. h7—h8†
S.	Tr. f8—f7	g7—f6	D. e7—d8	Tr. c7—h2*	D. d8—c7	R. g8—f8	

26. S. Den etwa auf f7 vorgesetzten Thurm schlug jener mit seinem Thurme, und setzte in wenigen Zügen mat.

III. Veränderung. (I.)

Stell.: wie im vorigen Spiele bis auf W. B. f5 auf f6, und S. Gr. e8 auf e7.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
18.	— —	g7—f6	22. Gr. g3—f5	Gr. g7—f5
19.	Tr. f1—f6	Gr. c7—e8	23. D. d3—f5	Tr. b6—d4*
20.	L. e3—g5	Gr. e8—g7	24) R. g1—h1	D. e7—e5
21.	D. d2—d3	L. d7—f5	25. D. f5—h7†	

24. S. Durch Tr. f8—e8 hätte das Spiel noch um einen Zug hingehalten werden können.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	6. D. d1—e2	Gr. e4—g5
2.	Tr. f1—c4	Tr. f8—c5	7.	f2—f4 Gr. g5—e6
3.	c2—c3	Gr. g8—f6	8.	f4—f5 Gr. e6—f8
4.	d2—d4	e5—d4	9) Gr. g1—f3	d4—c3
5)	e4—e5	Gr. f6—e4	10) L. c1—g5	c3—b2

5. S. Gerathener wäre der Zug D. d8—e7, namentlich für den schwächern Spieler. Würde der Gegner darauf B. d4 nehmen, so böte der angegriffene Laufer Schach, rochirt hernach und erhielte ein starkes Spiel; zöge W., Zug 6 aber D. d1—e2, so ginge S. mit dem Königspringer auf dessen Standfeld zurück und bliebe im Vortheile eines Bauern.

9. S. Bei weitem sicherer wäre h7—h6 gewesen, weil dadurch der feindliche Laufer von dem Felde g5 zurückgehalten, auch dem Springer damit ein Ausgang nach h7 eröffnet wurde.

10. W. Ueber den wirksamsten Zug in dieser Position sind die Schriftsteller nicht einig. Allgäuer — Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiele. Wien 1795—1796. Siebente und neueste Auflage von C. de Santo-Vito. Wien 1841. 8. — läßt W. L. c1—g5 ziehen, worauf der Gegner 10. die Königin durch Tr. c5—e7 deckt und hernach in Folge des Vordringens des B. f5 in Nachtheil kommt. C. F. v. Jaenisch — Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des échecs (1842—1843) Bb. 1, Seite 161 — tabelt den Zug (W. 10. L. c1—g5) und behauptet, daß S. sich hierauf leicht erholen und selbst Vortheile erlangen würde, und zwar durch folgendes Spiel:

W.	10.	_____	11.	D. d2—b2	12.	f5—f6	13.	e5—f6
S.	_____	c3—b2	_____	Tr. c5—e7	_____	g7—f6	_____	L. e7—d6

u. s. w. Dieser Ansicht wird von v. Bilguer und v. d. Casa, in

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11.	D. e2—b2	Fr. c5—e7	17. Er. f3—e5*	R. c6—c5
12)	D. b2—b3	d7—d5	18. Fr. f1—c1*	R. c5—d4
13)	Fr. c4—d5	Fr. e7—g5	19. D. b3—c3*	R. d4—e4
14)	Fr. d5—f7*	R. e8—d7	20. Fr. c1—e1*	R. e4—f5
15.	R. rochirt	Fr. g5—e7	21. D. c3—f3*	R. f5—g5
16.	e5—e6*	R. d7—c6	22)	h2—h4*

ihrem Handbuche des Schachspiels. Berlin 1843. Bd. 1, Seite 184, Note 10, beige stimmt.

Ob schon man hier, wie ich glaube, den stärksten Zug — nämlich VV. 10. Er. f3—g5. Siehe IV. Veränderung — überhaupt übersehen hat, so dürfte der getadelte Algaier'sche Zug doch den Vorzug verdienen, indem dieser ein lebhafteres, nachdrücklicheres Spiel herbeiführt, als der Springerzug von Jaenisch. Der vom letztern als so gefährlich erachtete Zug S. 10. c3—b2 ist ohne Nachhalt, wie der Verlauf dieses Spiels, worin dieser Zug verfolgt wird, genügend ausweist.

12. W. Anstatt des Zuges f5—f6, den nach Jaenisch der W. thun soll.
12. S. Oder Fr. e7—g5. Siehe I. Veränderung. — Auf Er. f8—e6, nahm jener zuerst den Bauer e7, hernach den Springer mit dem B. f5 und gewann dabei einen Offizier.
13. S. Auf Er. f8—d7 erfolgte 14. VV. Fr. d5—f7* und 15. VV. f5—f6. Nahm der Springer alsdann den B. f6 — nahm B. g7, so wurde der König durch L. g5—h6 mat gesetzt —, so entstand folgendes Spiel:
- | | | | | | | |
|-----|-----------|----|-------|-----|-------|-------|
| VV. | e5—f6 | L. | g5—f6 | 0—0 | S. | b1—c3 |
| S. | Fr. e7—f6 | D. | d8—f6 | D. | f6—a1 | |
14. S. Oder R. e8—e7, woraus folgendes Spiel entstande:
- | | | | | | | |
|----------------|-----------|-----------|------------|----------|-----------|-----|
| 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. | 21. |
| {VV. Er. f3—g5 | D. b3—b4* | e5—e6* | e6—e7 | | | |
| {S. L. c8—f5 | R. e7—d7 | R. d7—c8 | | | | |
| {VV. | | Er. g5—e6 | Fr. f7—e6* | 0—0 | D. b4—g4* | |
| {S. | | Er. f8—e6 | R. f5—e6 | R. d7—e6 | S. b8—c6 | |
22. W. Im andern Zuge mat.

I. Veränderung.

Stell.: W. R.; L.; Fr.; S. im Lager D. b3 — Fr. c4 — L. g5 — Er. f3 — B. a2; e5; f5; g2; h2. —

S. Fr. e7 — Er. f8 — Königsbauer fehlt; alle übrigen Figuren noch im Lager.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12.	—	Fr. e7—g5	13. Fr. c4—f7*	R. e8—e7

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
14)	Er. f3—g5	c7—c6		21. K. g1—h1	h7—g6
15.	f5—f6*	g7—f6		22. Er. g5—f7*	K. h6—g7
16)	e5—f6*	K. e7—f6		23. Tr. f6—f3*	K. g7—f8
17)	K. rochirt*	K. f6—g7		24. D. c3—h8*	K. f8—e7
18. D.	b3—c3*	K. g7—h6		25. D. h8—e5*	K. e7—f8
19)	Tr. f1—f6*	Er. f8—g6		26. Er. f7—h6†	
20. K.	f7—g6	D. d8—b6*			

14. S. Auf c7—c5 zog W. D. b3—d5; auf d7—d5 aber e5—e6 oder eben so gut f5—f6* oder endlich wurde auf h7—h6 von gegnerischer Seite f5—f6* erwidert.

16. S. Ober K. e7—d6. Siehe II. Veränderung.

17. S. Nach K. f6—g5 erfolgte 18. W. D. b3—e3* und bald darauf m a t. Zog der König sich nach e7 zurück, so entstanden folgende Spiele:

	18.	19.	20.	21.
1	W. Tr. f1—e1*	D. b3—g3*	Tr. e1—e8	D. g3—e3*
	S. K. e7—d6	K. d6—c5	D. d8—b6	
2	W.	Tr. f7—e6	Tr. e1—e6*	Tr. e6—d6* Er. g5—f7*
	S. Er. f8—e6	d7—e6	K. e7—d7	K. d7—d6

19. W. Den feindlichen Thurm mit der Königin zu nehmen, war nicht so gut.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K.; L. Tr.; und S. im Lager — D. b3 — Er. g5 —
K. f7 — B. a2; f6; g2; h2. —

S. D.; L. Tr.; L. und S. im Lager — K. e7 — Er. f8 —
B. a7; b7; c6; d7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
16.	—	K. e7—d6		21. L. a1—b1*	K. b6—a5
17. D.	b3—g3*	K. d6—c5		22) D. d6—d2	D. f8—f7
18. Er.	g5—e4*	K. c5—b6		23. S. c3—d5*	K. a5—a6
19. D.	g3—d6	Er. f8—e6		24. Er. e4—c5*	Er. e6—c5
20. S.	b1—c3	D. d8—f8		25. S. d5—c7†	

22. S. Ober K. a5—a6. Siehe III. Veränderung.

III. Veränderung. (II.)

Stell.: W. K. e1 — D. d2 — L. b1 — Lr. h1 — S. c3 —
 Sr. e4 — Lr. f7 — B. a2; f6; g2; h2. —
 S. K. a5 — D. f8 — L. a8 — Lr. h8 — S. b8 —
 Sr. e6 — L. c8 — B. a7; b7; c6; d7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	
22.	—	—	K. a5—a6	27. D. d3—c4	L. c8—b7
23.	D. d2—d3*	K. a6—a5		28. D. c4—c5*	S. c7—b5
24)	L. b1—b5*	K. a5—a6		29. S. c3—b5	S. b8—a6
25)	Sr. e4—d6	Sr. e6—c7		30. Sr. d6—c4*	K. a5—a4
26.	L. b5—b7*	K. a6—a5		31. S. b5—c3†	

24. S. Auf die Wegnahme des Thurmes vom Bauer c6 folgte D. d3—b5†.

25. S. Auf b7—b6 wurde L. b5—c5 Schach geboten, und der alsdann auf b5 vorgeschobene Bauer vom Thurme geschlagen u. s. w. Auf Sr. e6—f4 aber erwiederte Weiß D. d3—c4, wogegen nach Sr. e6—c5 folgende Variation entstand:

	26.	27.	28.
W.	L. b5—c5*	S. c3—d5*	Sr. d6—e4†
S.	K. a6—b6	K. b6—c5	

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
10)	Sr. f3—g5	c3—b2	15) Lr. f7—d5*	K. c6—b6
11.	Lr. c4—f7*	K. e8—e7	16. D. e2—b2*	K. b6—a6
12.	f5—f6*	g7—f6	17. Lr. d5—c4*	K. a6—a5
13)	e5—f6*	K. e7—d6	18. D. b2—b5†	
14. L.	c1—f4*	K. d6—c6		

10. S. Ober d7—d5. Die Folge wäre gewesen:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
1) W.	e5-d6*	Sr. g5-f7	L. c1-g5	D. e2-e7*	D. e7-c7†	
S.	K. e8-d7	D. d8-f6	D. f6-f5	K. d7-c6		
2) W.			Sr. f7-e5*	D. e2-d3*	D. d3-e2*	D. e2-e8
S.		D. d8-e8	K. d7-d6	K. d6-e5	K. e5-f5	

13. S. Auf K. e7—f6 folgte Lr. h1—f1*.

15. S. Nahm der König den Laufer, so setzte jener mit Königin nach e4 mat! —

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	9) Er. f3 — g5*	K. f7 — e7
2. Er.	f1 — c4	Er. g8 — f6	10. Er. g5 — f7	D. d8 — e8
3.	d2 — d3	Er. f8 — c5	11) D. e2 — g4	h7 — h6
4) Er.	g1 — f3	Er. f6 — g4	12) S. b1 — c3	S. c6 — b4
5) D.	d1 — e2	Er. c5 — f2*	13. L. c1 — g5*	h6 — g5
6. K.	e1 — d1	Er. f2 — b6	14. D. g4 — g5*	K. e7 — f8
7) Er.	h1 — f1	S. b8 — c6	15. Er. f7 — h6*	D. e8 — f7
8) Er.	c4 — f7*	K. e8 — f7	16. D. g5 — d8†	

4. S. Durch diesen Zug setzt man sich heftigen Angriffen aus und ist solcher deshalb als Fehler anzusehen. Anfänger pflegen leicht auf diesen Fehlzug zu verfallen, weil er anscheinend zu einem guten Angriff führt.
5. W. Ober Er. c4 — f7*. Nahm der andere alsdann den Laufer, so wurde mittelst Er. f3 — g5 Schach geboten und der Offizier zurückgewonnen; nahm er ihn nicht, so führte der Zug L. c1 — g5 zu einem vortheilhaften Spiele.
5. S. Besser wäre d7 — d6 gewesen.
7. W. Wollte der Gegner jetzt rochiren, so würde mittelst h2 — h3 der Springer verdrängt und der Bauer e5 durch Er. f3 zurückgewonnen werden.
8. S. zog der König anstatt dessen nach e7 oder f8, so erfolgte jener Seits S. b1 — c3 oder, auf den andern Zug, Er. f7 — d5, wobei W. gewann.
9. W. Dieser Zug formirt einen stärkern Angriff, als Er. f3 — e5, indem der König dadurch von e6 zurückgehalten wird.
11. S. Um den feindlichen Laufer von g5 zurückzuhalten. Nach d7 — d5 entstand folgende Variation:
- | | | | | |
|----------------|--------------|--------------|------------|------------|
| 12. | 13. | 14. | 15. | 16. |
| W. L. c1 — g5* | Er. f7 — h6* | Er. f1 — f7* | D. g4 — h5 | D. h5 — f3 |
| S. K. e7 — f8 | D. e8 — f7 | K. f8 — e8 | g7 — g6 | |
12. S. Um den feindlichen Springer nicht nach d5 kommen zu lassen. Aber weder durch diesen noch durch einen andern Zug ist der Verlust des Spiels zu vermeiden.

II. Zweispringerspiel im Nachzuge.*)

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	5)	e4 — d5	Sr. f6 — d5
2.	Sr. g1 — f3	S. b8 — c6	6)	d2 — d4	e5 — d4
3.	Sr. f1 — c4	Sr. g8 — f6	7.	Sr. g5 — f7	D. d8 — e7*
4.	Sr. f3 — g5	d7 — d5	8.	D. d1 — e2	D. e7 — e2*

*) Diese Spielart nennt v. Bilguer, weil der Nachziehende (hier Schwarz) im zweiten und dritten Zuge seine beiden Springer ins Feld führt: Zweispringerspiel im Nachzuge. Von demselben besitzen wir eine ausführliche, aus 206 Varianten bestehende, Analyse dieses Spiels — Zweispringerspiel im Nachzuge. Mit 10 Tabellen in gr. 4. Berlin. 1839.

8. —. Diese Spielart bedingt folgende drei Anfangszüge 1. $\frac{e2 - e4}{e7 - e5}$

2. $\frac{Sr. g1 - f3}{S. b8 - c6}$ 3. $\frac{Sr. f1 - c4}{Sr. g8 - f6}$. Ueber dieses Spiel vergl. man indessen v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels, I., Spiel 1, Seite 148.

5. S. Würde S. c6 — a5 gezogen, so ginge ein Bauer verloren. Siehe

6. 7. 8. 9.
 VV. $\frac{Sr. c4 - b5^*}{S. e. c8 - d7}$ $\frac{D. d1 - e2}{Sr. f8 - d6}$ $\frac{Sr. b5 - d7^*}{D. d8 - d7}$ $\frac{c2 - c4}{}$

6. VV. Diesen Zug kann VV. zwar ohne Gefahr thun, doch wird Schwarz bei richtigem Spiele eine gleiche Stellung bekommen; es sind freilich einige Fallen vorhanden, doch sind diese leicht zu vermeiden. Des Weißen bester Zug ist Sr. g5 — f7. Man vergl. v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. D. Note 6. — Siehe auch das folgende Spiel.

6. S. v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. D. §. 1. geben zu diesem Zuge folgende zwei Varianten:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1) W.		c2 - c3	D. d1 - d5	D. d5 - d8*	S. c1 - g5*	
S.	S. c6 - d4	S. d4 - e6	S. e6 - g5	S. e8 - d8		
2) W.		Sr. g5 - e6	Sr. c4 - b5	D. d1 - h5*	Sr. b5 - c6*	d4 - e5
S.	S. e. c8 - e5	f7 - e6	Sr. d5 - e7	Sr. e7 - g6	b7 - c6	

Indessen größern Vortheil als die oben ausgeführten drei Züge des Schwarzen: e5 — d4, S. c6 — d4 und S. c8 — e6, dürfte der, von den bisherigen Bearbeitern dieses Spiels übersehene Zug Sr. f8 — e7 bieten, weil, wenn er bei einem richtigen Gegenspiele auch zu einer Gleichheit der Figuren und Position führt, derselbe doch in der praktischen Ausführung für den Gegner äußerst schwierig ist und Gelegenheit zu Fallen gibt, die nur durch große Vorsicht zu vermeiden sind. Siehe das sechste Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. K. e1—e2	K. e8—f7	11) Lr. d5—e6*	K. f7—e6
10. Lr. c4—d5*	L. c8—c6		

11. „Der Käufer d5 kann nun den Springer c6 nehmen und dem Schwarzen einen Bauern verdoppeln; doch wird es für besser gehalten, den Käufer e6 zu nehmen, weil die beiden Käufer des Schwarzen dessen Spiel ein Uebergewicht verleihen würden. Nach dem Umtausche der Käufer wird Weiß durchaus keinen Vortheil mehr haben. Siehe Anmerk. des v. Bilguer und v. d. Casa Handb. des Schachsp. a. a. D. Note 8.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	11. d2—d4	D. d8—d6
2. Er. g1—f3	S. b8—c6	12. L. c1—f4	b7—b5
3. Lr. f1—c4	Er. g8—f6	13. L. f4—e5	D. d6—d7
4. Er. f3—g5	d7—d5	14. L. e5—g7	K. e6—f7
5. e4—d5	Er. f6—d5	15. L. g7—h8	b5—c4
6) Er. g5—f7	K. e8—f7	16. D. e4—h7*	K. f7—e8
7. D. d1—f3*	K. f7—e6	17. D. h7—d7*	L. c8—d7
8) S. b1—c3	S. c6—b4	18. S. c3—d5	c6—d5
9) D. f3—e4	c7—c6	19) L. h8—e5	
10) a2—a3	S. b4—a6		

6. W. Anstatt des vorigen Zuges d2—d4.

8. S. Oder mit dem Springer nach e7; worauf die nächsten Züge sein würden:

9.	10.	11.	12.
W. d2—d4	0—0	Er. f1—e1	L. e1—e5 ⁽¹⁾
S. h7—h6	c7—c6	K. e6—d6	

1. Ueber den Verlauf dieses Spiels vergl. man v. Bilguer und v. d. Casa a. a. D. §. 2, Sp. 4 und 5.

9. W. Anstatt dieses Zuges empfiehlt de la Bourdonnais — Nouveau traité du jeu des échecs. Paris 1833 (Bruxellus 1842) Seite 44 — a2—a3. Schwarz würde hierauf aber S. b4—c2* und hernach S. c2—d4 erwidern und, wie v. Bilguer und v. d. Casa a. a. D. §. 2, Sp. 3 beweisen, nur ein gleiches Spiel zu Wege bringen.

10. S. Auch unter diesen Umständen wäre, um ein Tempo zu gewinnen, S. b4—c2* der beste Zug gewesen.

19. Die Uebermacht der Bauern läßt Weiß das Spiel gewinnen.

Sechstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	10)	D. f3—f7*	K. e8—d7
2.	Er. g1—f3	S. b8—c6	11)	c2—c3	Tr. h8—f8
3.	Lr. f1—c4	Er. g8—f6	12.	D. f7—g7	S. d4—c2*
4.	Er. f3—g5	d7—d5	13.	K. e1—d1	S. c2—a1
5.	e4—d5	Er. f6—d5	14.	D. g7—e5	D. d8—e8
6)	d2—d4	Lr. f8—e7	15.	Tr. h1—e1	K. d7—d8
7)	Er. g5—f7	K. e8—f7	16)	L. c1—f4	D. e8—d7
8.	D. d1—f3*	K. f7—e8	17.	Tr. e1—e2	D. d7—d6
9)	Lr. c4—d5	S. c6—d4	18)	D. e5—d6	Lr. e7—d6

6. S. Anstatt der im vierten Spiele durchgeführten Züge: e5—d4, S. c6—d4 und L. c8—e6.

7. W. Oder D. d1—f3, siehe I. Veränderung; oder d4—e5, siehe II. Veränderung.

9. W. Hätte die Königin den Springer genommen, so würde Schwarz diese gewechselt und hernach durch S. c6—d4 ein gutes Spiel bekommen haben.

10. W. Oder:

	10.	11.	12.	13.	14.	15.
1	{ W. D. f3—e4	Er. d5—b7	D. e4—b7	K. e1—e2		
	{ S. Er. e7—f6	L. c8—b7	S. d4—c2*	S. c2—a1		
2	{ W.	Er. d5—b3	D. e4—b7	D. b7—a7	a2—b3	K. e1—e2
	{ S.	L. c8—f5	Tr. a8—b8	Tr. b8—b3	S. d4—c2*	D. d8—d3†
3	{ W. D. f3—h5*	D. h5—e5	D. e5—g3	L. c1—e3	K. e1—d2	
	{ S. K. e8—d7	Er. e7—f6	D. d8—e7*	S. d4—c2*	S. c2—a1 (1)	

1. S. Statt dessen hätte auch S. c2—e3 ein starkes Spiel gegeben.

11. W. Auch auf die Rochade würde Schwarz den Bauer c2 genommen haben und wäre hernach, hätte W. hierauf Tr. f1—d1 gespielt, mit dem Springer auf d4 zurückgegangen. Dagegen folgte auf 11. W. Er. d5—e4 (oder b3) D. d8—f8 (c7—c6 wäre nicht so gut), und behielt Schwarz den Angriff.

16. W. Auf L. c1—g5 erwiederte Schwarz D. e8—h5* und gewann einen Offizier.

18. Binnen wenigen Zügen befreit Schwarz seine Offiziere und bekommt ein starkes Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. D. d1—f3	Fr. e7—g5	11. K. e1—d1	S. c6—d4
8) L. c1—g5	D. d8—g5	12. Fr. h1—e1	f7—f6
9. Fr. c4—d5	D. g5—c1*	13. f2—f4	L. c8—g4*
10. D. f3—d1	D. c1—d1*	14) K. d1—c1	K. roch. c8

8. W. Ober Fr. c4—d5. Siehe die Folge:

8.	9.	10.	11.	12.
W. _____	Fr. d5—c6	Fr. c6—b7	D. f3—b7	D. b7—a7
S. 0—0	Fr. g5—c1	L. c8—b7	L. a8—b8	Fr. c1—b2

14. Schwarz hat einen Bauer vor und ein besseres Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. d4—e5	Fr. e7—g5	11. S. b1—d2	L. c8—e6
8) L. c1—g5	D. d8—g5	12) D. d5—d3	D. c2—d3*
9. D. d1—d5	D. g5—c1	13) Fr. c4—d3	S. c6—e5
10) K. e1—e2	D. c1—c2*		

8. W. Ober L. c4—d5. Siehe die Folge:

8.	9.	10.	11.	12.	13.
W. _____	f2-f4	D. d1-d4	K. e1-f1 ⁽¹⁾	D. d4-e4*	
S. S. c6-e5	L. c8-g4	Fr. g5-h4*	S. e5-g6	S. c6-e7	
W. _____	L. c1-g5	0-0	D. d1-e1	f2-f4	S. b1-c3
S. _____	D. d8-g5	L. c8-g4	0-0-0	D. g5-e7	D. e7-c5*

1. W. Auf g2—g3 würde jener S. e5—f3* erwiedern und die Königin gewinnen.

10. W. Ginge die Königin zur Deckung des Königs nach d1 zurück, so würde Schwarz den Bauer b2 nehmen und dabei gewinnen.

12. W. Ober d5—c5, worauf aber jener seinen Angriff auf den König durch L. a8—d8 wesentlich verstärkte.

12. S. Auch L. e6—c4 und 13. S. D. c2—b2 sind starke Züge.

13. Der Schwarze ist im Vortheil.

III. Königin = Lauferspiel.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. d2—d4	d7—d5	2. L. c1—f4	L. c8—f5

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	S. b1—c3	S. b8—c6	11.	b2—b4	a7—a5
4)	f2—f3	S. c6—b4	12.	e4—e5	Er. f6—d5
5.	e2—e4	d5—e4	13.	S. c3—d5	c6—d5
6)	f3—e4	L. f5—d7	14.	D. d1—d5	e7—e6
7.	a2—a3	S. b4—c6	15.	D. d5—b7	L. e7—c6
8.	d4—d5	S. c6—b8	16.	Lr. c4—b5	L. c6—b5
9.	Lr. f1—c4	c7—c6	17.	D. b7—a8	a5—b4
10.	Er. g1—f3	Er. g8—f6	18)	a3—b4	

4. S. Ein schwacher Angriffszug. Besser wäre e7—e6 gewesen; siehe das neunte Spiel.

6. S. Böge sich der Laufer anstatt dessen nach g6 zurück, so entstände folgende Spielart:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1) W.	a2—a3	Lr. f1—b5	d4—d5	e4—d5	D. d1—e2	d5—c6	
S.	S. b4—c6	e7—e6	c6—d5	D. d8—e7*	a7—a6		
2) W.		d4—d5	d5—c6	L. a1—d1	c6—b7	L. f5—c7	
S.		D. d8—d7	a7—a6	D. d7—d1*	a6—b5	L. a8—b8	

18. Des Weißen Spiel ist das stärkere.

Achtes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	8.	c3—b4	Er. g8—e7
2.	L. c1—f4	L. c8—f5	9)	Er. g1—f3	Er. e7—c6
3.	e2—e3	c7—c5	10)	b4—b5	D. d8—a5*
4.	L. f4—b8	L. a8—b8	11)	D. d1—d2	Er. c6—b4
5)	d4—c5	e7—e5	12.	L. e1—d1	D. a5—a4*
6.	b2—b4	a7—a5	13.	L. d1—c1	Er. b4—c2
7.	c2—c3	a5—b4	14.	D. d2—d5	L. b8—d8

5. W. Besser wäre c2—c3 oder Er. g1—f3 gewesen. Den Bauer zu nehmen, ist nämlich deshalb nicht so gut, weil der Gegner mit seinen Mittelbauern dann vordringt, und die Deckung der gewonnenen Figur zu viele Züge erfordert.

9. W. Auf g4—g5 folgt anderer Seite d5—d4, wodurch dieser ein gutes Spiel erhält.

10. W. Ein stärkerer Zug wäre Lr. f1—b5 gewesen.

11. W. Auf S. b1—d2 wäre, mit noch größerer Gefahr für das beiseitige Spiel, ebenfalls Er. c6—b4 erfolgt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15)	D. d5—e5*	ℓ. f5—e6		20. D. g7—b2	ℓ. d8—c8
16.	ℓr. f1—e2	Gr. c2—a1		21. K. c1—b1	ℓ. c6—f5*
17.	D. e5—a1	ℓr. f8—c5		22. K. b1—a1	D. a3—b2*
18)	D. a1—g7	ℓr. c5—a3*		23) K. a1—b2	ℓ. c8—c2*
19.	Gr. b1—a3	D. a4—a3*			

15. S. Oder auch ℓr. f8—e7. Es folgte dann etwa:

	16.	17.	18.	19.	20.	21.
1	{ W. D. e5-f5	ℓr. f1-d3	ℓr. d3-c2	D. f5-c2	K. c1-c2	
	{ S. Gr. c2-a1	D. a4-a2	Gr. a1-c2	D. a2-c2	ℓr. e7-c5	
2	{ W.	ℓr. f1-e2	ℓr. e2-d1	ℓr. h1-d1		
	{ S.	D. a4-a2	ℓ. d8-d1*	Gr. a1-b3†		
3	{ W.	Gr. f3-d4	c3-d4	K. c1-d1 ⁽¹⁾	K. d1-e1	
	{ S.	ℓ. d8-d4	ℓr. e7-g5*	D. a2-b3*	Gr. a1-c2* ⁽²⁾	

1. W. Auch f2—f4 rettete das Spiel nicht.

2. S. Der König muß nach f1 flüchten und wird hernach durch D. b3—b1 mat gesetzt.

18. W. Nach jedem andern Zuge hätte Schwarz rochirt und ein gutes Spiel bekommen.

23. Schwarz gewinnt einen Offizier und hierauf das Spiel.

Neuntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5		11. Gr. b5—c3	ℓ. a8—c8
2.	ℓ. c1—f4	ℓ. c8—f5		12. ℓr. d3—f5	Gr. e7—f5
3.	Gr. b1—c3	Gr. b8—c6		13.	e3—e4 d5—e4
4.	f2—f3	e7—e6		14.	f3—e4 Gr. f5—h4
5.	e2—e3	Gr. g8—f6		15.	g2—g3 Gr. h4—f3*
6.	Gr. c3—b5	ℓr. f8—d6		16. K. e1—f2	Gr. f3—g5
7) ℓ.	f4—d6	c7—d6		17. D. d1—d3	Gr. f6—g4*
8.	c2—c4	K. rochirt		18) K. f2—g2	h7—h5
9. ℓr.	f1—d3	Gr. c6—e7		19)	h2—h3 Gr. g4—h6
10. Gr.	g1—e2	a7—a6			

7. S. Dieser Doppelbauer ist ausnahmsweise, indem er das Mittelspiel der Bauern verstärkt, von keinem Nachtheil.

18. S. Raubte der Thurm c8 den Bauer c4, so zog der Weiße h2—h3 und gewann dabei. Auf D. d8—f6 folgte dagegen 18. W. ℓr. h1—f1 und 19. W. h2—h4.

19. Die Spiele stehen gleich.

IV. Königin-Bauer im Nachzuge.

Zehntes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	e2—e4		d7—d5	12. D.	d1—e2	Lr.	f8—b4
2.	e4—d5	D.	d8—d5	13. L.	e3—d2	D.	d6—e2*
3) S.	b1—c3	D.	d5—d8	14) R.	e1—e2	L.	d8—e8*
4.	d2—d4	S.	b8—c6	15. R.	e2—f3	L.	e8—e6
5. L.	c1—e3		e7—e5	16.	g2—g3	Gr.	g8—f6
6. Lr.	f1—b5	L.	c8—d7	17. Lr.	h1—e1	Lr.	h8—e8
7) Gr.	g1—f3		e5—d4	18.	a2—a3	Lr.	b4—a5
8. Gr.	f3—d4	S.	c6—d4	19.	b2—b4	Lr.	a5—b6
9. Lr.	b5—d7*	D.	d8—d7	20. S.	c3—a4	Gr.	f6—d7
10. Lr.	e3—d4	R.	rochirt	21. S.	a4—b6*	Gr.	d5—b6
11. L.	d4—e3	D.	d7—e6	22) Lr.	e1—e6	Lr.	e8—e6

3. S. Böte die Königin auf e5 oder e6 Schach, so würde der Weiße seinen Laufer vorgezogen und so mit Gewinn eines Tempo's einen Offizier ins Spiel gebracht haben, während man selbst dem Königsbauer den freien Ausgang versperret hätte.

7. W. Anstatt dessen den Springer zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

14. S. Auf Gr. g8—f6 ließ der Weiße Lr. h1—d1 folgen und zog hernach seinen König hinter die Bauern zurück.

22. Die Spiele stehen gleich.

Fünftes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	e2—e4		d7—d5	9. L.	c1—e3		b7—b5
2)	e4—e5		c7—c5	10.	h2—h3		h7—h5
3.	f2—f4	L.	c8—f5	11. Gr.	f3—h4	L.	f5—e4
4.	c2—c3	S.	b8—c6	12. S.	b1—d2	Lr.	f8—e7
5. Lr.	f1—b5	D.	d8—b6	13. Gr.	h4—f3	L.	e4—d3
6. Lr.	b5—c6*	D.	b6—c6	14. R.	e1—f2	Gr.	g8—h6
7.	d2—d4		c5—c4	15.	a2—a4		b5—b4
8. Gr.	g1—f3		e7—e6	16. Gr.	f3—e1	L.	d3—g6

2. W. Dieser Zug führt zu einer beschränkten, unbeholfenen Spielart.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17.	S. d2—f3	b4—b3		19) Gr. e1—f3	K. e8—d7
18)	S. f3—h2	f7—f5		20) D. d1—g1	

18. W. Der Zug g2—g4, um damit den Durchbruch der Linie zu bewerkstelligen, zöge den Verlust des Spiels nach sich. Siehe I. Veränderung.

19. W. Den Bauer passé im Vorbeigehen mit B. e5 (e5—f6) zu nehmen, wäre nicht gut; ebenso durfte auch der B. g2 in diesem Zuge nicht vorbringen, um die feindliche Linie zu durchbrechen, weil jener —

19. $\frac{h3-g4}{h5-g4}$ 20. $\frac{h3-g4}{Gr. h6-g4^*}$ — offenbar dabei gewonnen hätte.

20. Der Weiße forcirt auf der Königsseite den Angriff und gewinnt dadurch einen kleinen Vortheil in der Position.

I. Veränderung.

Stell.: W. D.; E.; und Tr. im Lager — K. f2 — L. e3 — Gr. e1 — S. f3 — B. a4; b2; c3; d4; e5; f4; g4; h3. —

S. K.; E.; und Tr. im Lager — D. c6 — Lr. e7 — L. g6 — Gr. h6 — B. b3; c4; d5; e6; f7; g7; h5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
18.	g2—g4	h5—g4		22. D. d1—e2	Gr. e3—c2
19.	h3—g4	Gr. h6—g4*		23) S. e1—c2	b3—c2
20. K.	f2—g1	Tr. h8—h1*		24. S. f3—e1	L. a8—b8
21. K.	g1—h1	Gr. g4—c3			

24. Weiß hat ein gewonnenes Spiel.

V. Mat in wenigen Zügen.

Zwölftes Spiel.

(Schülermat.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5		3. D. d1—h5	Gr. g8—f6
2. Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5		4. D. h5—f7†	

Dreizehntes Spiel.

(Complicirtes Schülermat.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5		2. Lr. f1—c4	Lr. f8—c5

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	D. d1—f3	Er.g8—h6		5. L. c1—h6	Lr. d4—b2
4.	d2—d4	Lr. c5—d4		6. D. f3—f7†	

3. S. Die besten Vertheidigungszüge gegen dieses Mat sind D. d8—e7 oder Er. g8—f6.

Vierzehntes Spiel.

(Kürzestes Mat.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	g2—g4	e7—e5		2.	f2—f3 D. d8—h4†

Zweiter Abschnitt.

Gambit-Spiele.

U e b e r s i c h t

der

in diesem Abschnitte behandelten Spielarten.

Erstes Kapitel.

Gambit-Eröffnungen.

- A. Regelmäßige Gambitanfänge,
 - I. vom Könige:
 - 1. Springergambit,
 - 2. Laufergambit,
 - II. von der Königin.
- B. Unregelmäßige Gambitanfänge.
- C. Zurückgewiesenes Gambit.

Zweites Kapitel.

Ganze Gambitspiele.

A. Regelmäßiges Gambit,

I. vom Könige:

1. — 2. Spiel: Gambit des Salvio und Cochrane,
3. — 6. Spiel: Gambit des Greco und Philidor,
7. — 8. Spiel: Gambit des Allgaier,
9. — 10. Spiel: Gambit des Muzio (Springeropfer),
11. — 12. Spiel: Gambit des Cunningham,
13. Spiel: Gambit vom Königsläufer,
14. — 15. Spiel: Gambit in der Rückhand;

II. von der Königin:

16. — 20. Spiel: Gambit in der Vorhand, Zug 2. $\frac{c2 - c4}{d5 - c4'}$
21. Spiel: Gambit in der Rückhand, Zug 2. $\frac{\text{L. } c1 - f4}{c7 - c5'}$

B. Unregelmäßiges Gambit,

22. Spiel: Zug 3. $\frac{\text{Sr. } g1 - f3}{d7 - d5'}$
23. Spiel: Zug 3. $\frac{h2 - h4}{\text{Lr. } f8 - e7'}$
24. Spiel: Evans-Gambit,
25. Spiel: Schottisches Gambit.

C. Zurückgewiesenes Gambit,

I. vom Könige:

26. Spiel: Zug 2. $\frac{f2 - f4}{d7 - d5'}$

II. von der Königin:

27. Spiel: Zug 2. $\frac{c2 - c4}{c7 - c5'}$
28. Spiel: Zug 2. $\frac{c2 - c4}{f7 - f5'}$

Erstes Kapitel.

Gambit: Eröffnungen.

A. Regelmäßige Gambitanfänge.

I. Vom Könige.

1. Springer gambit.*)

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	3)	Er. g1—f3	g7—g5
2)	f2—f4	e5—f4	4)	Er. f1—c4	g5—g4

- *) Die den verschiedenen Gambits, meistens nach ihren vorzüglichsten Bearbeitern, beigelegten speciellen Benennungen werden im folgenden Kapitel unter den „Ganzen Spielen“ angezeigt werden.
2. W. Dieser Bauer — Gambitbauer des Königs — wird geopfert, um die Offiziere leichter ins Spiel zu bringen und einen forcirten Angriff zu gewinnen.
 2. S. Indem dieser Bauer geschlagen wird, ist — im Kunstausdruck zu reden — das Gambit angenommen. Geschieht anstatt dessen ein anderer Zug, so nennt man das Gambit umgangen oder zurückgewiesen, es verwandelt sich hernach in ein gewöhnliches Spiel.
 3. W. Dieser Zug geschieht, um die feindliche Königin von dem Felde h4 zurückzuhalten.
 3. S. Ist das Gambit angenommen, so ist es nothwendig, den auf f4 vordringenden Bauer möglichst, und am besten auf diese Weise, zu decken. Geschieht anstatt dessen ein anderer Zug, so würde jener h2 — h4 gespielt, und dadurch diese Deckung für die Folge gehindert haben.
 4. W. Dieser Laufer muß Angriffs halber früh ins Spiel gebracht werden. Wie in den gewöhnlichen Spielen rückt auch im Gambit der Laufer am besten auf das Feld c4 aus.
 4. S. Durch diesen Zug sucht man den gegnerischen Angriff zu paralyfieren.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) Er. f3—e5	D. d8—h4*	6) K. e1—f1	— —

5. W. Die beste Stelle, die der Springer einnehmen konnte, indem derselbe von hieraus die Bauern f7 und g4 bedroht.

5. S. Dieser Zug gibt Gelegenheit, die gleichzeitig angegriffenen Bauern f7 und g4 zu decken; überdies wird der Gegner dadurch gezwungen, seinen König zu ziehen und damit die Rochade aufzugeben.

6. W. Der Zug g2—g3 durfte nicht geschehen. Man sehe:

	6.	7.	8.	9.	10.
1) {	W. <u> </u>	D. d1—g4	D. g4—h4	K. e1—e2	K. e2—d3
	S. f4—g3	g3—g2*	g2—h1 D*	D. h1—g2*	Er. g8—h6
2) {	W. <u> </u>	K. e1—e2	Er. h1—g1	Er. g1—g2	K. e2—f1
	S. <u> </u>	g3—g2	g4—g3	D. h4—e4*	d7—d5

6. Der Schwarze zieht nun Er. g8—f6 — Siehe folgendes Kapitel, 1. Spiel (l. Veränderung) — oder, was weit besser ist, Er. g8—h6, siehe ebendas. 1. und 2. Spiel.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	5) d2—d4	— —
2. f2—f4	e5—f4	5) h2—h4	— —
3. Er. g1—f3	g7—g5	5) K. rochirt	— —
4) K. f1—c4	K. f8—g7	5) c2—c3	— —

4. S. Dieser Zug führt zu der sichersten Verteidigung, namentlich gegen den stärkeren Spieler.

5. Die Fortsetzung dieser vier Varianten siehe folgendes Kap., Spiel 3—6.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	4) h2—h4	g5—g4
2. f2—f4	e5—f4	5) Er. f3—e5	h7—h5
3. Er. g1—f3	g7—g5	6) K. f1—c4	— —

4. W. Um auf diesem Flügel die feindliche Bauernlinie zu trennen.

5. W. Oder auch Er. f3—g5. Siehe folgendes Kap., 7. Spiel.

6. W. Die Fortsetzung, ebendas. 8. Spiel.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5	4. Lr. f1 — c4	g5 — g4
2. f2 — f4	e5 — f4	5) K. rochirt	g4 — f3
3. Gr. g1 — f3	g7 — g5	6) — —	

5. W. Indem der Springer, um einen verstärkten Angriff zu gewinnen, gegen einen Bauer geopfert wird, so ist es wesentlich, die im Lager befindlichen Offiziere ohne Zeitverlust in Thätigkeit zu setzen. Minder gut als die Rochade wäre d2 — d4 oder S. b1 — c3 gewesen. Siehe folgendes Kap., 9. Spiel.

6. Die Fortsetzung siehe ebendas., 10. Spiel.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5	4) Lr. f1 — c4	Lr. e7 — h4*
2. f2 — f4	e5 — f4	5) g2 — g3	— —
3) Gr. g1 — f3	Lr. f8 — e7		

3. S. Um nachgehends mit diesem Laufer Schach zu bieten. Da der Weiße aber beim richtigen Gegenspieler, — nämlich 5. W. K. e1 — f1 — nebst einer vortheilhaften Position auch den verlornen Gambitbauer wieder gewinnt, so muß der Zug als ein Fehler angesehen werden.

4. W. Dieser Zug läßt dem Könige das Feld f1, auch die Rochade offen. Durch h2 — h4 konnte auch das Schach vermieden werden.

5. W. Dieser Zug ist nicht so gut als K. e1 — f1, führt aber zu einer lebhaften, interessanten Spielart. Siehe folgendes Kap., 11. und 12. Spiel

2. Laufergambit.

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5	3) Lr. f1 — c4	D. d8 — h4*
2. f2 — f4	e5 — f4	4) K. e1 — f1	d7 — d6

3. W. Durch das folgende Schachgebot wird die Rochade zwar zerstört, in dessen führt das noch zu keinem Nachtheil, indem der Schwarze durch diese unnütze Operation mehrer Tempi verliert.

3. S. Auf g7 — g5 erfolgte 4. W. Gr. g1 — f3, wodurch das Spiel, eine der vorhergehenden Positionen einnehmend, sich in ein Springer-gambit verwandelte.

4. S. Der Zug Lr. f8 — c5 dagegen wäre ein Fehler, weil der Gegner, 5. d2 — d4 erwidern, ein wichtiges Tempo gewönne.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) Er. g1—f3	— —		

5. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 13. Spiel.

3. Gambit in der Rückhand.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	5. D. d1—h5*	g7—g6
2. Er. f1—c4	f7—f5	6. f5—g6	Er. g8—g6
3. Er. c4—g8	Er. h8—g8	7) — —	
4. e4—f5	d7—d5		

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 14—15. Spiel.

II. Gambit von der Königin.

1. Gambit in der Vorhand: Zug 2. $\frac{c2-c4}{d5-c4}$.

Achstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) d2—d4	d7—d5	5. S. b1—c3	Er. g8—f6
2) c2—c4	d5—c4	6. f2—f3	Er. f8—c5
3) e2—e4	e7—e5	7) L. c1—g5	— —
4. d4—d5	f7—f5		

1. W. Um das Gambit von der Königin — Königin-Seite — zu geben, mußte zuerst der Bauer d2 vorgerückt werden.
2. W. Der Gambitbauer der Königin wird zu eben dem Zwecke geopfert, wie bei den frühern Spielen der Gambitbauer des Königs, nämlich, um in dem rasch sich entwickelnden Spiele den Angriff voraus zu bekommen.
3. W. e2—e3 ist ein schwacher Zug, und nur gegen einen schwächern Gegner bisweilen mit Vortheil zu gebrauchen, indem derselbe ein vorsichtiges Gegenspiel erfordert.
3. S. Die Deckung des Bauern c4 — etwa durch b7—b5 — wäre ein verlorner Zug und deshalb ein Fehler.
4. W. Ober D. d1—a4*.
7. Die Fortsetzung nebst den oben ange deuteten Variationen, siehe folgendes Kap., 16—20. Spiel.

2. Gambit in der Rückhand: Zug 2. $\frac{\text{L. c1-f4}}{\text{c7-c5}}$.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. d2—d4	d7—d5	5. L. f4—g3	Er. g8—f6
2. L. c1—f4	c7—c5	6. S. c3—a4	L. c8—f5
3) d4—c5	Er. b8—c6	7) e2—e3	— —
4. S. b1—c3	e7—e5		

3. W. Ober L. f4—b8. Siehe folgende Variante:

	3.	4.	5.	6.	7.	8.
W. _____	d4—c5	e2—e4	Er. g1—f3	Er. f1—e2	Er. c2—f3	
S. L. a8—b8	e7—e5	d5—d4	L. c8—g4	L. g4—f3	Er. f8—c5	

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 21. Spiel.

B. Unregelmäßige Gambitanfänge.

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	5) S. b1—c3	D. d5—d8
2. f2—f4	e5—f4	6. d2—d4	Er. f8—d6
3) Er. g1—f3	d7—d5	7) Er. f1—c4	— —
4. e4—d5	D. d8—d5		

3. S. Der wirksamste Zug, um die feindliche Mitte zu sprengen.

5. S. Mit der Königin auf e6 Schach zu bieten, wäre nicht nur ein verlornener, sondern auch ein schädlicher Zug, weil er den Gang des Königsbauern und damit die Entwicklung des eigenen Spieles hinderte.

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 22. Spiel.

Elftees Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	5. d2—d4	L. c8—g4
2. f2—f4	e5—f4	6. L. c1—f4	Er. e7—h4*
3) h2—h4	Er. f8—e7	7) — —	
4. Er. g1—f3	d7—d6		

3. W. Um den Zug g7—g5 zu vermeiden.

3. S. Zum Angriff auf den Bauer h4.

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 23. Spiel.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—c4	e7—e5		4) b2—b4	Fr. c5—b4
2.	Fr. g1—f3	S. b8—c6		5) c2—c3	Fr. b4—a5
3.	Fr. f1—c4	Fr. f8—c5		6) R. rochirt	— —

4. W. Anstatt im gewöhnlichen Lauferspiele zur Formirung eines Centrum's zum vierten Zuge c2—c3 geschieht, wird hier der Bauer b4 zum Opfer geboten, um, falls dieser vom Laufer c5 oder Springer c6 genommen wird, durch den Angriff auf diesen Offizier — mittelst c2—c3 — ein wichtiges Tempo zu gewinnen.
5. S. Obr Fr. b4—d6. Zöge dagegen der Laufer nach c5 zurück, so würde der Gegner d2—d4 darauf antworten und ein Centrum formiren.
6. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 24. Spiel.

Dreizehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5		3) d2—d4	e5—d4
2.	Fr. g1—f3	S. b8—c6		4) Fr. f1—c4	— —

3. S. Auch S. c6—d4 führte zu einem gleichen Spiele, der Weiße möchte den Springer tauschen oder mit dem Springer den Bauer e5 nehmen; siehe:

	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	W. Fr. f3-d4	D. d1-d4	Fr. f1-c4	D. d4-d5	0 - 0	S. b1-c3
	S. e5-d4	Fr. f8-e7	Fr. e7-c6	D. d8-f6	Fr. f8-e7	a7-a6 ⁽¹⁾
2	W. Fr. f3-c5	Fr. f1-c4	Fr. c4-e6	S. b1-c3	Fr. c6-b3	
	S. S. d4-e6 ⁽²⁾	c7-c6	D. d8-a5*	D. a5-e5	Fr. f8-b4 ⁽²⁾	
3	W. _____	Fr. f1-c4	Fr. c4-e6	D. d1-h5*	Fr. e5-g6	D. h5-c5
	S. Fr. f8-c5	S. d4-e6 ⁽³⁾	f7-e6	g7-g6	Fr. g8-f6	

1. Die Spiele stehen sich gleich.

2. Nicht so gut wäre der Zug Fr. f8—c5, wie die folgende Variante zeigt.

3. Wenn der einen Gegenangriff formirende Zug D. d8—f6 auch nicht eben zu einem günstigen Resultate führt, so ist er doch etwas stärker als S. d4—e6.

4. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 25. Spiel.

C. Zurückgewiesenes Gambit.

Vierzehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5) ♔. f1—e2	♔. f8—d6
2)	f2—f4	d7—d5	6. ♖. g1—f3	D. e5—e7
3)	e4—d5	D. d8—d5	7) ♞. rochirt	— —
4)	f4—e5	D. d5—e5*		

2. S. Auch ♔. f8—c5, und wird 3. W. ♖. g1—f3 geantwortet, 3. d7—d6, sind gute Züge.
3. W. Auf f4—f5 böte Schwarz D. d8—h4 Schach, gewönne den Königsbauer und auch das Spiel.
4. W. Es ist gerathen, diese Bauern abzutauschen.
5. S. Anstatt dessen ♔. c8—g4, so folgte:

	6.	7.	8.	9.
W.	d2—d4	♞. e1—f2	♖. g1—f3	♔. h1—e1
S.	D. e5—e4	♖. g8—f6	♞. b8—c6	

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 26. Spiel.

Fünfzehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5) e2—e4	e7—e6
2.	c2—c4	c7—c5	6. ♔. c1—e3	D. d8—c7
3)	d4—c5	d5—c4	7) ♔. f1—c4	— —
4) D.	d1—a4*	♞. b8—d7		

3. W. Schlag Weiß anstatt dessen den Bauer d5, so nahm ihn Schwarz mit der Königin wieder.
4. W. Durch den Abtausch der Königinnen wird dem Schwarzen zwar die Rochade zerstört, indessen ist diese, nachdem die beiden gegenseitigen Hauptfiguren vom Brette sind, nicht von solcher Wichtigkeit, daß der Wechsel deshalb Statt finden könnte.
5. W. Wegen des starken Gegenzuges D. d8—a5* darf der Bauer c4 nicht genommen werden.
5. S. Nicht so gut wäre es, den Königsbauer nach e5 zu bringen.
7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 27. Spiel.

S e c h s z e h n t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5)	c4—c5	e7—e5
2)	c2—c4	f7—f6	6.	d4—e5	f6—e5
3) ♚.	c1—f4	c7—c6	7) ♚.	f4—h2	— —
4)	h2—h3	S. b8—d7			

2. S. Anstatt des vorigen Zuges c7—c5.
3. W. Schläge Schwarz den Bauer c4, so würde der Zug 4. W. e2—e4 ein gutes Spiel herbeiführen.
4. W. Damit der Laufer, wird er gezwungen, seine eingenommene Stelle zu verlassen, im Zurückzuge den übrigen Figuren am Fortgange nicht hinderlich wird. Auch wäre e2—e3 ein guter Zug gewesen.
5. W. Gegen einen stärkern Spieler darf dieser Angriffszug nicht geschehen.
7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 28. Spiel.

Zweites Kapitel.

Ganze Gambit-Spiele.

A. Regelmäßiges Gambit.

I. Vom Könige.

1. Springergambit.

Erstes Gambitspiel.

Gambit des Salvio und Cochrane*)

mit einer regelmäßigen Vertheidigung älterer Meister.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	Kr. f1—c4	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4	5.	Sr. f3—e5	D. d8—h4*
3.	Sr. g1—f3	g7—g5	6)	K. e1—f1	Sr.g8—h6

*) **Salvio** (Alessandro) — dessen Werk: *Prattato dell' Invenzione e dell' Arte liberale del Giuoco di Scacchi*. Napoli, Sottile, 1604. verschiedene Auflagen erlebt hat und zuletzt Napoli, Mosca 1723. 4. mit Zusätzen unter dem Titel: *Il Giuoco degli Scacchi, diviso in IV. libri ed in questa ristampa accresciuto di alcuni giuochi dello stesso Autore non ancora dali alla luce, erschienen ist* — glaubte (1723, Seite 54) im 6. Zuge des Schwarzen, Sr. g8—f6, eine wirksame Vertheidigung gegen das Springergambit, welches derselbe nun mit mehr Geist als Glück ausführte, gefunden zu haben. Nach ihm und **Cochrane** (R..) — siehe von ihm *A Treatise on the game of Chexs etc.* London, 1822. — dem wir gleichfalls geistreiche Variationen dieses Gambitspiels zu verdanken haben, hat dieses Gambit seine Benennung erhalten. Uebrigens vergl. v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels die Einleitung zu diesem Spiele, B. I., Eröffn. 5. Abschn. VIII., und ebendas. Seite 306, Note 4.

6. S. Oder anstatt dessen der gerade nicht zu empfehlende Zug des Salvio, Sr. g8—f6, siehe I. Veränderung. Oder f4—f3, welcher Zug das Gambit des Cochrane bildet. Dieser Zug geschieht um einen Moment zu früh und führt für Schwarz, indem er dadurch den Gambitbauer wieder verliert, zu eben keinen vortheilhaften Chancen. Man sehe:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	d2—d4	d7—d6	12. Er. d3—f4	Er. f8—h6
8. Er.	e5—d3	f4—f3	13. Er. c4—f1	D. g2—h1
9)	g2—g3	D. h4—h3*	14. Er. f1—b5*	c7—c6
10) K.	f1—f2	D. h3—g2*	15. Er. b5—c6	S. b8—c6
11) K.	f2—e3	Er. h6—g8	16) D. d1—h1	

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1) {	W. g2-f3	K. f1-g2	Er. h1-h2	Er. e5-g4	K. g2-h1	Er. g4-f2
	S. g4-g3(1)	g3-h2(2)	D. h4-g5*	h7-h5	D. g5-g7	
2) {	W.	Er. e5-g4	f3-g4	h2-h3	D. d1-f3(4)	
	S. d7-d6	Er. c8-g4	Er. g8-f6	Er. f6-e4(3)		

1. Bringt der Schwarze seinen Königspringer auf h6 oder f6 heraus, so wird der Bauer g4 vom Springer e5 geschlagen.
2. Anstatt dessen d7—d6, so erfolgt der Gegenzug h2—g3.
3. Zog Schwarz S. b8—c6 oder d7, so erfolgte Er. c4—b5 oder bezüglich d2—d4.
4. Beide Spiele stehen sich ziemlich gleich.

7. S. Anstatt dieses von den frühern Schriftstellern adoptirten Zuges ist der Zug f4—f3 bei weitem stärker.

9. W. Gesähähe anstatt dessen der Zug g2—f3, so wäre die Folge:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1) {	W.	D. d1-f3	K. f1-g1	D. f3-g2	K. g1-f1	K. f1-g1
	S. g4-f3	Er. c8-h3*	Er. h8-g8*	Er. g8-g2*	Er. g2-d2	D. h4-g4†
2) {	W.	Er. c1-f4	K. f1-g1			
	S.	Er. c8-h3*	Er. h3-g2			

10. W. Dieser Zug ist von den ältern Schriftstellern allgemein empfohlen. In dessen ist die Ausführung der daraus erwachsenden Spielart, wie der Erfolg zeigt, äußerst schwierig, und sind die Vortheile, welche aus ihm hervorgehen sollen, bei einem richtigen Gegenspiele auch wohl schwerlich zu erlangen. Gerathener ist anstatt dessen der Zug 10. W. K. f1—e1. Siehe III. Veränderung.

11. S. Dieser Zug geschieht, um hernach durch Er. f8—h6, den Springer, der im nächsten Zuge — Er. d3—f4 — die Königin angreifen wird, zu binden. — Ein Mehreres über dieses Spiel siehe im vierten Abschnitt unter B. Bemerkungen über Ben-Oni von U. Reinganum. — Oder Er. f8—g7. Siehe IV. Veränderung.

16. Der Weiße steht im bedeutenden Vortheil.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6.	—	Er. g8—f6	7) Er. c4—f7*	K. e8—e7

7. W. Dieses ist ein schwacher Zug; nicht stärker sind die Züge Er. e5—f7 und d2—d4, man sehe:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8)	℞. f7—b3	d7—d6	13. ℞. b3—d1	℞. c8—g4
9.	♞. e5—d3	♞. f6—h5	14. ℞. d1—g4	♞. g5—g4
10.	♞. d1—e1	g4—g3	15. h2—h3	♞. g4—g6
11)	♞. f1—g1	℞. f8—g7	16. ♞. e1—e2	♞. b8—d7
12)	c2—c3	♞. h4—g5	17) ♞. d3—e1	

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1 {	W. ♞. e5-f7	♞. f7-h8	♞. d1-e2	d2-d3	♞. e2-f2	♞. f1-f2
	S. d7-d5	d5-c4	℞. c8-e6	♞. f6-h5	♞. h4-f2*	℞. f8-g7
2 {	d2-d4	♞. e5-d3	♞. b1-c3	♞. f1-g2		
	d7-d6	f4-f3	f3-g2*	♞. h4-h3*		

Um besten spielt 7. W. ♞. d1—e1; hiernach wäre das Spiel mindestens gleich geworden. Siehe II. Veränderung.

7. S. Greco Calabrois — Gioachimo Greco Calabrese, Trattato del nobilissimo e militare essercitio de' Scacchi etc. — läßt den Schwarzen zum 7. Zuge (siehe die deutsche Uebersetzung betitelt: das Schach des H. Gioachimo Calabrois etc. von Moses Hirschel, Breslau 1784 und 1795, Spiel 27) ♞. e8—d8 und 8. $\frac{d2-d4}{\text{♞. f6-e4}}$ ziehen und den Weißen in wenigen Zügen gewinnen. Siehe:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	♞. d1-e2	h2-g3	♞. f1-f2	♞. f2-g3	♞. e5-c6	♞. e2-e8†
S.	♞. e4-g3*	♞. h4-h1*	f4-g3	♞. h1-c1(1)	d7-c6	

1. Hätte der Schwarze, wie Reinganum im Ben-Oni, Anhang, Seite 137, Note 2, sehr richtig bemerkt, anstatt dieses unnützen Zuges, besser ♞. f8-e7 gespielt, so würde dieser Zeit gewonnen haben, sein Spiel zu entwickeln, und hätte bei seiner Uebermacht das Spiel gewinnen müssen.

8. S. Auf ♞. f6—e4 hätte Weiß 9. ♞. d1—e1, auf ♞. f6—h5 dagegen ♞. d1—g4 erwiedern müssen.

11. W. Anstatt dessen h2—h3, so würde Schwarz f4—f3 darauf gezogen und ein starkes Spiel bekommen haben.

12. W.	h2—g3	hatte zur Folge:	12. $\frac{\text{♞. g7-d4}^*}{\text{♞. g7-d4}^*}$	13. $\frac{\text{♞. d3-f2}}{\text{f4-g3}}$
14.	$\frac{\text{♞. h1-h4}}{\text{g3-f2}^*}$			

17. Philidor, Ausgabe v. 1803, S. 74: Dans cette position le noir a l'avantage: cependant la partie n'est pas sans ressource pour le blanc.

II. Veränderung. (I.)

Weiße.	Schwarz.	Weiße.	Schwarz.
7. D. d1—e1	D. h4—e1*	15. Tr. h1—f1	L. c8—f5
8) K. f1—e1	Tr. f6—e4	16. Er. d3—f4	Tr. h6—f4
9. Tr. c4—f7*	K. e8—e7	17. L. c1—f4	Tr. f8—g8
10) Tr. f7—h5	g4—g3	18. L. f4—d6*	c7—d6
11. h2—h3	d7—d6	19. Tr. f1—f5	Tr. g8—g7
12. Er. e5—d3	Tr. f8—h6	20. Tr. h5—f3	S. b8—c6
13. S. b1—c3	Er. e4—c3	21) Tr. f3—c6	b7—c6
14) d2—c3	Tr. h8—f8		

8. S. Der Zug d7—d6 ist etwas stärker, denn wenn hierauf als das Beste

9. $\frac{\text{Er. e5—f7}}{\text{d6—d5}}$ folgte, so kam das Spiel ziemlich gleich zu stehen.

Siehe

10.	11.	12.	13.	14.	15.
W. $\frac{\text{Tr. c4—d5}}{\text{S. Er. f6—d5}}$	Er. $\frac{\text{f7—h8}}{\text{d5—f6}}$	$\frac{\text{d2—d3}}{\text{Tr. f8—g7}}$	$\frac{\text{c2—c3}}{\text{Er. g7—h8}}$	$\frac{\text{L. c1—f4}}{\text{c7—c6}}$	$\frac{\text{S. b1—d2}}{\text{S. b1—d2}}$

10. W. Auf Tr. f7—b3 folgte Er. e4—f6, und entstand dann folgendes ziemlich gleiche Spiel:

11.	12.	13.	14.	15.	16.
W. $\frac{\text{d2—d4}}{\text{S. d7—d6}}$	Er. $\frac{\text{e5—d3}}{\text{f4—f3}}$	$\frac{\text{g2—f3}}{\text{g4—f3}}$	$\frac{\text{K. e1—f2}}{\text{L. c8—g4}}$	$\frac{\text{L. c1—g5}}{\text{S. b8—d7}}$	$\frac{\text{S. b1—d2}}{\text{L. a8—e8}}$

14. W. Um den Käufer c1 frei zu machen. Mit Bauer b2 zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

21. W. Anstatt dessen wäre Tr. f5—b5 ein stärkerer Zug gewesen. —

21. S. Der Weiße hat eine bessere Position und ist überdies um einen Bauer stärker.

III. Veränderung.

Weiße.	Schwarz.	Weiße.	Schwarz.
10) K. f1—e1	D. h3—h5	11) Er. d3—f4	D. h5—a5*

10. S. Um die Königin nicht durch Er. d3—f4 einzubüßen. Wurde sie auf g2 gebracht, so zog Weiß Er. d3—f2, hernach Tr. c4—f1 und gewann sie gegen einen geringern Offizier.

11. S. Nach g5 wäre nicht so gut, weil W. durch Er. f4—e6 — und wenn die Königin sich hierauf nach e7 zurückzöge — durch 12. L. c1—g5 ein starkes Spiel erhielt.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12)	K. e1 — f2	c7 — c6	23. D. d1 — d5*	K. c6 — b5
13)	Lr. h1 — e1	D. a5 — c7	24. D. d5 — c4*	K. b5 — c6
14.	e4 — e5	d6 — d5	25) S. b1 — c3	D. b6 — b4
15)	Lr. c4 — d5	c6 — d5	26. D. c4 — d5*	K. c6 — b6
16)	Sr. f4 — d5	D. c7 — c4	27) S. c3 — a4*	K. b6 — b5
17.	Sr. d5 — f6*	K. e8 — d8	28)	a2 — a3 D. b4 — a5
18)	L. c1 — g5	K. d8 — c7	29.	c2 — c4* K. b5 — a6
19.	b2 — b3	D. c4 — e6	30. S. a4 — c5*	K. a6 — b6
20.	d4 — d5	D. e6 — b6*	31)	b3 — b4 D. a5 — c5
21. Lr.	e1 — e3	Lr. f8 — c5	32. D. d5 — c5*	K. b6 — a6
22)	d5 — d6*	K. c7 — c6	33. D. c5 — b5†	

12. S. Um zu vermeiden, daß der feindliche Springer das Feld d5 einnimmt; auch der Königin den Rückzug zu bahnen.
13. S. Zöge die Königin sich nach d8 zurück, so erfolgte 14. VV. d4 — d5 und hernach e4 — e5; worauf der Weiße einen starken Angriff in der Mitte erhalten würde.
15. VV. Anstatt dessen gab auch Sr. f4 — h5 ein starkes Spiel.
16. S. Auf D. c7 — c6 erfolgte Sr. d5 — f6* und nach 17. VV. L. c1 — g5 — wenn der König, wie geschehen mußte, um dabei nichts einzubüßen, weggog — 18. VV. d4 — d5, wobei dieser ein sehr vortheilhaftes Spiel erhielt.
18. S. Der Gegner würde sonst in Folge des aufgedeckten Schachs mit dem Springer, der nach g4 schlug, gewonnen haben.
22. S. Schlag der Laufer den Bauer d6, so gewann der Weiße, indem er mit dem Springer auf d5 den König und die Königin angriff, die letztern.
25. S. Griff der Laufer c8 auf e6 die Königin an, so ging diese nach a4 und bot dem Könige mit Erfolg Schach.
27. S. Geht der König nach a6, so nimmt der Weiße den Laufer e5 mit dem Springer und bietet Schach.
28. S. Für den Verlust des Spiels war es gleichgültig, ob die Königin auch nach d4 ging.
31. S. Das Mat konnte mit anderen Zügen wohl noch um einige Züge hingehalten, nicht aber vermieden werden.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11.	—	Lr. f8 — g7	13) K. e3 — d4	D. g2 — f2*
12. Sr.	d3 — f4	Lr. g7 — d4*	14) K. d4 — c3	S. b8 — c6

13. VV. Nicht so gut wäre D. d1 — d4 gespielt. Siehe V. Veränderung.
14. VV. Fehlerhaft würde es sein, das Schach mit Laufer c1 auf e3 zu decken. Siehe VII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
15) D. d1—g1	D. f2—g1	17) L. c1—e3	c7—c5
16) Tr. h1—g1	S. c6—e7	18) S. b1—d2	

15. W. Den Abtausch der Königinnen zu erzwingen. Hätte der Schwarze vorhin aber, um seine Königin zu erhalten, diese nach c5 oder h6 zurückgezogen, so wäre Tr. f4—d5 der richtige Gegenzug gewesen. — Anstatt des Anerbietens zum Abtausch der Königinnen, konnte auch Tr. f4—d5 mit Erfolg gespielt werden.

16. S. Um das Feld d5 zu schützen.

17. S. Zwar ist es der allgemeinen Regel zuwider, diesen Bauer zwei Schritt zu ziehen, wenn der Bauer der Königin noch zurück ist; indessen hier mußte es geschehen, um den feindlichen Käufer von d4 zurückzuhalten.

18. W. Der Weiße hat ein weit stärkeres Spiel.

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13. D. d1—d4	D. g2—h1	16) D. h8—g7	S. c6—e5
14) D. d4—h8*	R. e8—d7	17) Tr. f4—d3	S. e5—c4*
15) L. c1—d2	S. b8—c6	18) R. e3—f4	S. c4—d2

14. S. Ginge der König nach e7, so würde der Weiße mit Springer f4 Schach geben und den König mit Erfolg verfolgen können.

15. W. Um den Käufer aus dem Angriff der Dame und in's Spiel zu bringen.

16. W. Nähme man aber den Bauer h7, so würde der Gegner 17. D. h1—g1 Schach und hernach D. g1—e4 mat ansagen.

17. W. Dem Könige das Feld f4 zu eröffnen, falls der Gegner mit der Dame auf g1 Schach geben sollte. — Oder 17. W. R. e3—d4, dann könnte gespielt werden:

	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
{ W.	R. d4-c3	R. c3-c4	S. b1-a3	D. g7-h6	Tr. f4-d3	D. h6-h1	
{ S.	D. h1-g1*	S. e5-c4	D. g1-h2	D. h2-g3	f3-f2*	D. g3-g1	D. g1-h1(1)
			D. g7-h6	R. c3-d2			
			S. c4-d2	f3-f2(2)			

1. Nachdem Thurm a1 die Königin wieder genommen, rückt der Schwarze den Bauer g4 einen Schritt vor; der Weiße wird alsdann den gewonnenen Offizier gegen diese beiden Bauern opfern müssen und bleibt nach diesem um zwei Bauern im Nachtheil.

2. Auch D. g1—d4* hätte dem Schwarzen ein vortheilhaftes Spiel zu Wege gebracht. — Des Schwarzen Spiel ist bei Weitem das stärkere.

18. W. Auf R. e3—d4, hätte jener S. c4—d2 gezogen, und die Folge wäre gewesen:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
19) D.	g7—h6	E.	d2—e4	23. D.	h6—h7	K.	d7—c6
20) K.	f4—e4		f3—f2*	24.	b2—b3	Tr.	f1—b1
21. K.	e4—d4	c7—c5*		25) Tr.	a1—b1	D.	h1—b1
22. K.	d4—c3	f2—f1	Tr.				

	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
1	{W. D.g7-h6	K.d4-c3	Tr.a1-b1	D.h6-g5	D.g5-g4*	D.g4-c8	E.d3-b4*
	S. D.h1-g1*	E.d2-b1*	D.g1-b1	D.b1-a2	K.d7-c6	Tr.a8-c8	K.c6-d7(1)
2	{W.	D.h6-c3	K.d4-e3	K.e3-d4	b2-b3	K.d4-c3	
	S.	D.g1-e3*	E.d2-c4*	b7-b5	c2-c3*	E.c4-b6(2)	

1. Des Schwarzen Bauer geht in die Dame und gewinnt das Spiel.

2. Der Schwarze hat ein gewonnenes Spiel.

19. W. Ober E. h1—d2. Siehe VI. Veränderung.

20. W. Ober K. f4—g4, worauf f3—f2; oder 20. W. K. f4—e3, worauf gleichfalls f3—f2 erfolgt. Siehe darüber nachstehende Varianten:

	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
1	{W. Tr.d3-f2	K.g4-g5	D.h6-f6(1)				
	S. E.e4-f2*	f7-f6*	E.f2-g4*				
2	{W. D.h6-f4	K.e3-d4	K.d4-d5	K.d5-c4	K.c4-b3	K.b3-a3	K.Tr.a1-b1
	S. D.h1-e1*	c7-c5*	E.e4-c3*	b7-b5*	c5-c4*	E.c3-b1*	D. e1-a5†

1. Ohne den Bauer zu schlagen, war der Weiße, wohin er mit dem Könige auch zog, im nächsten Zuge mat.

25. Der Schwarze gewinnt.

VI. Veränderung. (V.)

Stell.: W. K. f4 — D. g7 — Tr. a1 — E. b1 — Tr. d3 —
B. a2; b2; c2; e4; g3; h2. —

S. K. d7 — D. h1 — Tr. a8 — E. c8 — E. d2 —
Tr. h6 — B. a7; b7; c7; d6; f7; f3; g4; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
19. E.	b1—d2	D.	h1—a1	23. Tr.	g4—e3	D.	d2—f2*
20. D.	g7—h6		f3—f2	24. K.	f4—g4	K.	d7—c6*
21) Tr.	d3—f2	D.	a1—e1	25) K.	g4—h4	D.	f2—h2*
22. Tr.	f2—g4	D.	e1—d2*	26. K.	h4—g5	D.	h2—g3*

21. W. Anders, so würde Schwarz den Bauer f2 in die Dame gezogen haben.

25. W. Ober Tr. e3—f5. Die Folge ist dann:

	25.	26.	27.	28.
1	{W.	e4-f5	K.g4-h3	K.h3-h4
	S. E.c8-f5*	Tr.a8-g8*	D.f2-f5*	D.f5-g4†

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
27. K.	g5 — f6	D.	g3 — e5*	30) K.	f7 — e7	D.	e5 — g7
28. K.	f6 — f7	L.	c8 — e6*	31. D.	e6 — f7	D.	g7 — f7†
29. D.	h6 — e6	L.	a8 — f8*				

30. W. Ober den Thurm nehmen und die Königin opfern.

VII. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. d4 — D., L., S., L., Tr., im Lager — Tr. c4 —
 Gr. f4 — B. a2; b2; c2; e4; g3; h2. —
 S. K. e8 — D. f2* — L., Tr., S., L. im Lager —
 Gr. h6. — B. a7; b7; c7; d6; f7; f3; g4;
 h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
14. L.	c1 — e3	S.	b8 — c6*	20. K.	d5 — e6	D.	e3 — g5
15) K.	d4 — d3	S.	c6 — e5*	21) Tr.	c4 — b5*	S.	e5 — c6
16. K.	d3 — d4		c7 — c5*	22) Tr.	b5 — c6*		b7 — c6
17. K.	d4 — d5	D.	f2 — e3	23) K.	e6 — d6	L.	a8 — d8*
18. Tr.	h1 — e1	L.	c8 — e6*	24) K.	d6 — c7	D.	g5 — e7*
19) Gr.	f4 — e6		f7 — e6*	25. K.	c7 — c6	D.	e7 — f6*

15. W. Um den Laufer nicht ungeschützt zu lassen.

19. W. Hätte anstatt dessen der König den Bauer d6 genommen, so würde Schwarz durch S. e5 — c4* den Laufer und bald darauf das Spiel gewonnen haben.

21. W. Ober D. d1 — d6, worauf jener L. a8 — e8 erwiederte und folgendes Spiel entstand:

22.	23.	24.	25.	26.	27.
W. <u>Tr. c4-b5*</u>	<u>Tr. b5-c6*</u>	<u>D. d6-c6*</u>	<u>D. c6-c7</u>	<u>K. e6-e5</u>	<u>K. e5-f4</u>
S. <u>S. e5-c6</u>	<u>b7-c6</u>	<u>K. e8-f8</u>	<u>D. g5-g6*</u>	<u>Gr. h6-f7*</u>	<u>D. g6-g5†</u>

22. W. Auf D. d1 — d6 folgte 22. S. D. g5 — g8*, 23. W. K. e6-f6
S. D. g8-g6†

23. W. Ober hätte die Königin jetzt den Bauer d6 genommen, so würde die Folge gewesen sein:

23.	24.	25.
<u>D. g5-g6*</u>	<u>K. e6-e5</u> <u>Gr. h6-f7*</u>	<u>K. e5-f4</u> <u>D. g6-g5†</u>

24. W. Auf K. c6 wäre, was jetzt einen Zug später erfolgt, D. f6* erwiedert.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
26)	K. c6—c5	D. f6—b6*	28. K. c4—b4	L. d8—b8*
27. K.	c5—c4	D. b6—c6*	29. K. b4—a3	D. c6—a6†

26. W. Ging anstatt dessen der König nach b 5, so gab die feindliche Königin auf b 6 Schach, und hernach auf b 4 mat.

Zweites Gambitspiel.

Gambit des Salvio und Cochrane.

Nach neuerer Spielart.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5. Gr. f3—e5	D. d8—h4*
2.	f2—f4	e5—f4	6. K. e1—f1	Gr.g8—h6
3. Gr.	g1—f3	g7—g5	7)	d2—d4 f4—f3
4. Lr.	f1—c4	g5—g4	8)	g2—g3 D. h4—h3*

7. S. Anstatt des Zuges d7—d6 im vorigen Zuge. Diesen Zug kannte schon Salvio, wußte aber, obgleich er ein für Schwarz nachtheiliges Spiel von daher ableitete, die für diesen daraus entspringenden Vortheile nicht zu benutzen. Auch Ponziani—Il Giuoco incomparabile degli Scacchi. Modena 1769, Seite 182—glaubte, daß Schwarz nach diesem Zuge verlieren müsse.

8. W. Ober L. c1—f4, siehe I. Veränderung; g2—f3, siehe III. Veränderung; D. d1—e1, siehe VII. Veränderung; oder D. d1—d2, siehe VIII. Veränderung. Zöge der Weiße aber L. c1—h6, so hätte man folgende Varianten als die vornehmsten zu betrachten:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1 {	W. f3-g2*(1)	K. f1-g2	K. g2-f2	D. d1-g4(2)	K. f2-e2	Gr. e5-g4
	S.	D. h4-h3*	L. f8-h6	Lr. h6-e3*	D. h3-g4*	Lr. e3-d4(3)
2 {	W.			Gr. e5-g4	K. f2-f1	Lr. c4-e2
	S.			D. h3-h4*	d7-d5	d5-e4(4)
3 {	W.			Lr. c4-f7*	G. b1-c3	Lr. f7-b3(5)
	S.			K. e8-e7	c7-c6	Lr. h8-f8*(6)
4 {	W.	Lr. c4-f7*(7)	Lr. f7-b3	K. f1-g2	K. g2-f2	Gr. e5-d3
	S.	Lr. f8-h6	K. e8-e7 f3-g2*	D. h4-h3*	d7-d6	Lr. h8-f8*(6)
5 {	W.	g2-f3	Gr. e5-g4(8)	f3-g4	K. f1-f2	K. e1-f1
	S.	d7-d6	L. c8-g4	D. h4-h3*	D. h3-e3*	D. e3-c4(9)

1. Nicht so gut ist es, den Bauer h6 jetzt schon zu schlagen. Des Weißen richtiger Gegenzug ist aber alsdann nicht 9. Lr. c4—f7* (siehe 4. Variante), sondern 9. g2—f3 (siehe 5. Variante).

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9)	K. f1—f2	D. h3—g2*	11)	e4—f5	d7—d6
10)	K. f2—c3	f7—f5	12)	Gr. e5—d3	Gr. h6—f5*

2. Nahm der Weiße zum 11. Zuge den Bauer f7 mit seinem Springer, so zog jener Tr. h8—f8 und erlangte Vortheile.

3. Es folgt 14. $\frac{c2-c3}{Tr. d4-g7}$ und Schwarz hat bei einer vortheilhaftern Position auch noch einen Bauern erübrigt.

4. Schwarz hat einen Bauern vor und zudem ein starkes Angriffsspiel.

5. Weiß mußte den Laufer zurückziehen, um nicht durch 13. S. d7—d6 einen Offizier einzubüßen.

6. Es folgte noch etwa 14. $\frac{K. f2-e1}{D. h3-g2}$ und Schwarz muß gewinnen.

7. Dieses oder auch Gr. e5—f7 sind schwache Züge; vortheilhafter ist, wie die 5. Variante zeigt, der Zug 9. W. g2—f3.

8. Hätte Weiß dagegen B. f7 mit Gr. e5 genommen, so folgte

10. $\frac{g4-f3}{g4-f3}$ 11. $\frac{D. d1-f3}{Tr. c8-h3^*}$ 12. $\frac{K. f1-g1}{Tr. h8-f8^*}$ 13. $\frac{D. f3-g3}{Tr. h6-e3^*}$

9. Es folgt etwa 14. W. D. d1—e2 und Weiß hat hinsichtlich der Stellung ein besseres Spiel.

9. W. Bei dem jetzigen Stande des Spiels darf der König nicht nach e1 zurückgehen, weil die feindliche Königin nach g2 gehen und sehr gefährlich werden würde.

10. S. Dieser Zug läßt Schwarz entschieden im Vortheil.

11. W. Ginge der König nach d3, so erfolgte d7—d6, womit Schwarz den Springer e5 gewönne. Auf K. e3—f4 aber f5—e4, siehe IX. Veränderung. Auf Tr. c4—d3, oder auf S. b1—c3 wird c7—c6 erwiedert, siehe X. Veränderung.

12. W. Der Lauferangriff auf die Königin, als Tr. c4—f1, führt in diesem Spiele zu keinem Resultate, siehe:

	12.	13.	14.	15.	16.	17.
1	W. Tr. c4-f1	K. e3-f4 ⁽¹⁾	d4-e5 ⁽²⁾	K. f4-g4	K. g4-h4	K. h4-h5
	S. Gr. h6-f5*	d6-e5*	Tr. f8-h6*	Gr. f5-g3*	Gr. g3-f5*	D. g2-g6†
2	W.			K. f4-e4	S. b1-c3	L. c1-e3
	S.			D. g2-f2	Gr. f5-e3	D. f2-e3*
3	W.	K. e3-e4	K. e4-f4 ⁽³⁾	K. f4-g4	K. g4-h4	Tr. f1-h5*
	S.	d6-d5*	Tr. f8-h6*	Gr. f5-g3*	D. g2-h1	c7-c6 ⁽⁴⁾

1. Zog der König anstatt dessen nach d3, so schlug der Schwarze mit seiner Königin ungestraft den Thurm h1.

2. Nahm der König den Bauer e5, so ging der feindliche Springer nach c6 und zeigte Schach an, worauf hernach Thurm h1 von der Königin genommen wurde.

3. Schlug der König den angebotenen Bauer, so erfolgte c7—c6 Schach, worauf Tr. h1 genommen wurde; dasselbe geschah, hätte der König nach d3 sich zurückgezogen.

4. Der Schwarze befindet sich im entschiedenen Vortheil.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13) K. e3—e4	f3—f2*	15) K. f4—g4	Gr. f5—e3*
14) K. e4—f4	Lr. f8—h6*	16) K. g4—h5	D. g2—h3†

13. W. Auf K. e3—f4 erfolgte:	13. $\frac{\text{Lr. f8—h6}}{\text{Lr. f8—h6}}$	14. $\frac{\text{K. f4—e4}}{\text{f3—f2*}}$
15. $\frac{\text{D. d1—f3}}{\text{D. g2—f3†}}$	oder 14. $\frac{\text{K. f4—g4}}{\text{Gr. f5—e3}}$	15. $\frac{\text{K. g4—h5}}{\text{D. g2—h3†}}$

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8) L. c1—f4	f3—g2*	20) Gr. d5—b4	d6—d5
9) K. f1—g2	d7—d6	21) e4—d5	L. c6—d5*
10) Gr. e5—d3	S. b8—c6	22) Gr. b4—d5	D. g5—d5*
11) c2—c3	L. c8—d7	23) D. c4—d5	L. d8—d5
12) L. f4—g3	D. h4—e7	24) Lr. e1—e4	Gr. h6—f5
13) Lr. h1—e1	K. rochirt	25) L. a1—e1	h7—h5
14) Gr. d3—f4	Lr. f8—g7	26) Lr. g3—e5	Lr. g7—e5
15) S. b1—a3	D. e7—g5	27) Lr. e4—e5	L. d5—e5
16) D. d1—a4	S. c6—a5	28) L. e1—e5	Gr. f5—d6
17) D. a4—b4	S. a5—c4	29) c3—c4	f7—f6
18) D. b4—c4	a7—a6	30) L. e5—e6	Lr. h8—f8
19) Gr. f4—d5	L. d7—c6	31) L. e6—e7	h5—h4

10. W. Würde anstatt des Zurückzuges des Springers e5 der Gr. h6 vom Laufer geschlagen, um den Bauer f7 zu gewinnen, dann wäre die Folge

10. $\frac{\text{D. h4—h3*}}{\text{D. h4—h3*}}$	11. $\frac{\text{K. g2—f2}}{\text{Lr. f8—h6}}$	12. $\frac{\text{Gr. e5—f7}}{\text{Lr. h8—f8}}$
---	--	---

17. W. Auf Lr. c4—b5 hätte Schwarz a7—a6 erwiedert.

18. W. Hätte S. a3 wieder genommen, um hernach nach a5 zu gehen, so würde der Gegner seine Königin auf b5 zum Abtausch angeboten haben.

20. W. Auf L. g3—f4 würde D. g5—h4 zu erwiedern sein.

23. Der Schwarze hat bei einer mindestens gleich guten Stellung einen Bauer vorbehalten und muß daher das Spiel gewinnen, wie auch die Fortsetzung zeigt.

24. W. Auf Lr. e1—e7 folgte als Gegenzug L. d5—d7.

25. W. Nahm Lr. a4 den Bauer g4, so ging in Folge des Zuges: Gr. f5—e3* der Thurm gegen den Springer verloren.

26. S. Auf f7—f6 hätte jener 27. L. e1—f1 entgegnet.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
32.	Ⓐ. e7—g7	f6—f5	47.	Ⓔ. f3—h4	Ⓐ. e3—e1*
33)	b2—b3	Ⓐ. f8—f7	48.	Ⓔ. f1—g2	Ⓐ. e1—e2*
34)	Ⓐ. g7—g8*	Ⓔ. c8—d7	49.	Ⓔ. g2—f3	Ⓐ. e2—f2*
35.	Ⓔ. a3—c2	Ⓔ. d6—e4	50)	Ⓔ. f3—c4	Ⓔ. d3—e1
36.	Ⓔ. c2—e3	g4—g3	51)	Ⓐ. g8—g7*	Ⓔ. e7—f6
37.	h2—g3	h4—g3	52.	Ⓐ. g7—c7	Ⓔ. f6—g5
38.	Ⓔ. e3—f1	f5—f4	53)	Ⓐ. c7—b7	Ⓐ. f2—e2*
39.	Ⓔ. g2—f3	Ⓔ. e4—f2	54.	Ⓔ. e4—d5	Ⓔ. g5—h4
40.	Ⓔ. f1—d2	Ⓔ. f2—d3	55.	c4—c5	g3—g2
41.	Ⓐ. g8—g4	Ⓔ. d3—e1*	56.	Ⓐ. b7—g7	f4—f3
42)	Ⓔ. f3—e2	Ⓐ. f7—e7*	57.	c5—c6	f3—f2
43.	Ⓔ. e2—f1	Ⓔ. e1—d3	58.	c6—c7	Ⓐ. e2—c2
44.	Ⓔ. d2—f3	Ⓐ. e7—e3	59.	Ⓐ. g7—h7*	Ⓔ. h4—g5
45)	Ⓐ. g4—g7*	Ⓔ. d7—d8	60)	Ⓐ. h7—g7*	Ⓔ. g5—f6
46.	Ⓐ. g7—g8*	Ⓔ. d8—e7			

33. W. Um den Springer, der bisher zur Deckung des Bauern c4 stehen bleiben mußte, ins Spiel zu führen.

34. W. Als der schwächere Theil muß der Weiße den Abtausch zu vermeiden suchen.

42. W. zog der König nach e4, so ging B. g3 einen Schritt vor, und auf

43. W. Ⓔ. d2—f3 folgte sodann 43. $\frac{\text{Ⓔ. e4—f4}}{\text{Ⓐ. f7—e7}^*}$ 44. $\frac{\text{Ⓔ. e4—f4}}{\text{Ⓐ. e7—f7}^*}$

46. $\frac{\text{Ⓔ. f4—g3}}{\text{Ⓐ. f7—f3}^*}$

45. W. Oder Ⓔ. f3—e5*, siehe II. Veränderung.

50. S. Dieser Zug ist stärker als Ⓔ. d3—c1, wodurch zwar ein Bauer gewonnen, der Springer aber aus dem Spiele gebracht wäre.

51. S. Der Bauer c7 wird Preis gegeben, um mit dem Könige den Springer h4 anzugreifen.

53. W. Auf Ⓐ. c7—h7, Deckung des Springers, wurde Ⓐ. f2—h2 erwidert.

60. Der Schwarze bekommt eine Königin und gewinnt das Spiel.

II. Veränderung. (1.)

Stell.: W. Ⓔ. f1—Ⓐ. g4—Ⓔ. f3—B. a2; b3; c4; d4.—

S. Ⓔ. d7—Ⓐ. e3—Ⓔ. d3—B. a6; b7; c7; f4; g3.—

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
45.	Ⓔ. f3—e5*	Ⓔ. d3—e5	46.	d4—e5	Ⓐ. e3—e4

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
47.	K. f1—g2	K. d7—e6	51. K. g2—g1	Tr. e2—e5
48.)	K. g2—f3	K. e6—f5	52. L. g7—c7	K. f5—g4
49.)	L. g4—g7	Tr. e4—e3*	53.) L. c7—d7	Tr. e5—e1*
50. K.	f3—g2	Tr. e3—e2*	54. K. g1—g2	f4—f3†

48. S. Hätte der König den Bauer e5 genommen, so ging der Thurm verloren; es erfolgte nämlich

49. $\frac{L.g4-g5^*}{K.e5-d4}$

50. $\frac{L.g5-d5^*}{K.d4-c3}$

51. $\frac{K.f3-e4}{}$

49. S. Den feindlichen König aus der Nähe zu vertreiben.

53. W. Um dem Könige zu Hülfe zu kommen. Bot der Thurm dagegen auf g7 Schach, so ging der feindliche König auf f3, und es war gleichfalls in wenigen Zügen mat.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8.	g2—f3	d7—d6	14. K. e2—d1	D. h2—h5*
9.)	Er. e5—g4	Er. h6—g4	15. K. d1—d2	S. h8—c6
10.	f3—g4	L. c8—g4	16.) c2—c3	Tr. f8—h6*
11.)	D. d1—d3	L. g4—h3*	17. K. d2—c2	Tr. h6—c1
12.)	K. f1—e2	L. h3—g2	18.) K. c2—c1	K. rochirt c8
13. Tr.	h1—e1	D. h4—h2		

9. W. Ober Er. e5—d3. Siehe IV. Veränderung.

11. S. Auch Tr. h8—g8 ist ein starker Zug. Ober S. h8—c6. Siehe V. Veränderung.

12. S. Einen andern Angriff gewährte Tr. h8—g8. Siehe VI. Veränderung.

16. W. Ein nothwendiger Zug, weil Schwarz sonst 16. Tr. f8—h6 Schach bieten, das Schach mit der Dame auf a5 wiederholen und gleich darauf mat setzen würde.

18. Der Schwarze steht im Vortheile eines Bauern und einer bessern Position.

IV. Veränderung. (III.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. Er.	e5—d3	g4—f3	10.) Er. d3—f4	L. c8—h3*

10. W. Würde die Dame aber den Bauer f3 geschlagen haben, so wäre die Folge: 10. $\frac{K.f1-e2}{L.c8-h3^*}$ 11. $\frac{L.h3-g4}{}$ oder 19. $\frac{K.f1-g1}{Tr.h8-g8^*}$

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
11.	Gr. f4—h3	D. h4—h3*	18)	Gr. b1—d2	Fr. e7—g5		
12)	K. f1—e1	Gr. h6—g4	19.	L. a1—d1	L. g5—d2*		
13)	L. c1—f4	Fr. f8—e7	20.	L. d1—d2	D. c2—c1*		
14)	L. f4—g3	D. h3—g2	21.	L. d2—d1	D. c1—e3*		
15)	Fr. h1—f1	Gr. g4—e3	22.	Fr. c4—e2	D. e3—e2*		
16)	D. d1—d3	Gr. e3—f1	23.	D. f1—e2	f3—e2		
17.	D. d3—f1	D. g2—c2	24)	K. e1—e2	Gr. b8—d7		

12. W. Ober nicht so gut K. f1—f2, indem die Folge wäre:

12.	12.	14.	15.	16.
W. _____	K. f2—e3	K. e3—f4 ⁽¹⁾	K. f4—f5	L. c1—e3
S. D. h3—g2*	Gr. h6—g4*	Fr. f8—h6*	Gr. g4—e3*	D. g2—g6†

1. Geht der König nach d3, so bietet der gegnerische Springer g4 auf f2 dem Könige Schach und gewinnt die Königin.

13. W. Um das Schach auf g3 zu decken, wenn die feindliche Königin es auf h4 geben sollte.

14. W. Um das Schach vom Laufer e7 zu vermeiden.

15. S. Auf Gr. g4—h2 zog der Weiße seinen Laufer g3 auf f2 zurück.

16. W. Nahm die Königin den B. f3, so tauschte jener und gewann einen Offizier.

24. Der Schwarze, um einen Thurm und Bauer stärker, gewinnt leicht das Spiel.

V. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K. f1 — D. d3 — Fr. c4 — L., Fr., Gr. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d4; e4; h2. —

S. K., L., Fr., Gr., Fr., im Lager — D. h4 — L. g4 — B. a7; b7; c7; d6; f7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
11.	—	Gr. b8—c6	15.	K. e2—d1	L. h3—g4*		
12)	c2—c3	L. g4—h3*	16.	K. d1—c1	L. g4—e2		
13.	K. f1—e2	Fr. h8—g8	17)	D. d3—d2	L. e2—f3		
14.	L. c1—e3	Fr. g8—g2*	18.	D. d2—e1	D. h4—e4		

12. W. Anders hätte Schwarz durch D. h4—f6* einen Bauer gewonnen. Ueberdies vergl. III. Veränderung, Note zum 16. Zuge, zu welchem Spiele es leicht hätte geführt werden können.

17. S. Wäre der Laufer d2 anstatt dessen nach f1 gegangen, so würde die Folge gewesen sein: 18. Fr. h1—f1 19. Fr. c4—f7* 20. Gr. b1—d2; Fr. g2—d2 19. K. e8—f7

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19) L. e3 — d2	K. rochirt	22. Lr. c4 — b5	f7 — f5
20. D. e1 — e4	L. f3 — e4	23) h2 — h4	S. c6 — e7
21) Tr. h1 — f1	d6 — d5		

wobei der Weiße also Thurm, Laufer und Bauer gegen die Königin eingetauscht hätte.

19. W. Um durch den erzwungenen Abtausch der Königinnen eine vortheilhaftere Position zu gewinnen.
21. W. Nahm der Lr. c4 den Bauer f7, so gewann der Schwarze einen Dsziger, wenn er mit Tr. g2 den Laufer d2 nahm.
23. Der Schwarze hat eine freiere Position und ist um einen Bauer stärker.

VI. Veränderung. (III.)

Stell.: W. Wie im vorigen Spiele bis auf d. K. auf e2.

S. Desgleichen bis auf d. L. auf h3.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12. — —	Tr. h8 — g8	19) D. c4 — c3	Tr. g1 — e1
13) L. c1 — e3	Tr. g8 — g2*	20. D. c3 — e1	Lr. f8 — h6
14. K. e2 — d1	L. h3 — g4*	21) S. b1 — d2	D. e4 — e3
15. K. d1 — c1	L. g4 — e2	22. D. e1 — e3	Lr. h6 — e3
16. D. d3 — b3	L. e2 — c4	23. c2 — c3	Lr. e3 — d2
17) D. b3 — c4	D. h4 — e4	24) K. c1 — d2	S. b8 — d7
18. Tr. h1 — e1	Tr. g2 — g1		

13. W. Diesen Laufer ins Spiel zu bringen, gleichzeitig aber auch dem Könige einen sichern Zufluchtsort zu verschaffen.
17. W. Nimmt die Königin aber den Bauer b7, so ist des Schwarzen Gegenzug 17. Lr. f8 — h6.
19. W. Auf Tr. e1 — g1 erfolgte S. D. e4 — e3*, wobei der Laufer eingebüßt wurde.
21. W. Ging der König zur Deckung des Laufers nach d2, so nahm jener mit der Königin den Bauer d4 weg, bot Schach und gewann hernach dennoch den Laufer.
24. Der Schwarze gewinnt leicht das Spiel.

VII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8) D. d1 — e1	D. h4 — e1*	9. K. f1 — e1	f3 — g2

8. S. Da mit dem Abtausch der Königinnen für Weiß der Gambitangriff verloren geht, so bleibt dieser um den aufgeopferten Bauer im Nachtheil.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
10. Tr.	h1—g1		d7—d6	14) Tr.	c4—e6		f7—e6
11) Sr.	e5—d3	Sr.	h6—g8	15. S.	b1—d2	Tr.	f8—h6
12. Tr.	g1—g2		h7—h5	16) L.	f4—g3	S.	b8—d7
13. L.	c1—f4	L.	c8—e6	17. K.	e1—e2	Tr.	h6—g5

11. W. Nimm L. c1 den Sr. h6, so gewann der Schwarze dabei. Man sehe:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
W.		Tr. h6-f8	d4-e5	Tr. c4-b5	Tr. b5-c6	Tr. g1-g2	S. b1-c3
S.	d6-e5	Tr. h8-f8	S. b8-c6	L. c8-d7	L. d7-c6	h7-h5	K. rochirt ⁽¹⁾

1. Der Schwarze gewinnt in wenigen Zügen einen der Doppelbauern, und in Folge dessen und der bessern Position auch das Spiel.

14. W. Anstatt dessen den Bauer d4 einen Schritt vorzuziehen, wäre nicht so gut gewesen.

16. W. Hätte L. f4 den feindlichen Laufer geschlagen, so würde Schwarz, indem er jenen mit dem Springer wieder nahm und ihn so herausbrachte, einen Zug gewonnen haben.

17. Der Schwarze ist bei einer gleich guten Position um einen Bauer im Vortheil.

VIII. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
8. D.	d1—d2		f3—g2*	15. L.	f2—g3		f7—f5
9. D.	d2—g2		d7—d6	16) K.	f1—e2	K.	rochirt
10) Sr.	e5—d3	S.	b8—c6	17. L.	g3—f4	D.	g5—e7
11. L.	c1—e3	L.	c8—d7	18. L.	f4—h6	Tr.	g7—h6
12. S.	b1—d2	Tr.	f8—g7	19) Sr.	d3—f2		f5—e4
13.	c2—c3	Tr.	h8—f8	20) S.	d2—e4	S.	c6—a5
14. L.	e3—f2	D.	h4—g5	21) Tr.	c4—b3	L.	d7—f5

10. W. Nimmt der Laufer c1 den Springer auf h6, so wird jener von Tr. f8 wieder genommen; würde Sr. e5 hernach den Bauer f7 nehmen, so bringt der Gegner seinen Königsthurm auf f8 und gewinnt einen Offizier.

16. W. Es ist gerathen, den König nie in einem verdeckten Schach, wie hier vom Tr. f8, stehen zu lassen.

19. W. Zur zweiten Deckung des B. e4 auf den Fall, daß der Springer d2 geschlagen werden sollte.

20. W. Oder Sr. f2—g4. Die Folge wäre dann:

	20.	21.	22.	23.
W.		K. e2—d2	Sr. g4—e3	Sr. e3—g2
S.	Tr. h6—d2	D. d7—g5*	D. g5—g2*	Tr. f8—f2*(1)

1. Der Schwarze gewinnt den Springer und damit auch das Spiel.

21. W. Auf Tr. c4—d5 folgte c7—c6, und d6—d5 auf Tr. e4—d3.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
22) d4—d5	L. d8—e8	28. L. b3—b4	Lr. d4—f2
23. Lr. b3—c2	S. a5—c4	29) L. b4—b2	Lr. f2—d4
24) L. a1—d1	S. c4—b2	30. L. b2—b4	L. f5—e4
25. L. d1—d4	Lr. h6—g7	31) Lr. c2—e4	D. e7—e4*
26. L. d4—b4	Lr. g7—c3	32. D. g2—e4	L. e8—c4*
27. L. b4—b3	Lr. c3—d4	32) K. e2—d3	Lr. f8—f4

21. S. Es hätte von dieser Seite, wenn S. a5 den Laufer nahm, und nach Wiedernahme des Springers mit Bauer a2, der Bauer d6 einen Schritt zog, des Weißen Springer gewonnen werden können; indessen hätte der Weiße sich alsdann für seinen L. a1 eine für den Gegner äußerst gefährliche Angriffslinie eröffnet.

22. W. Um d6—d5, welcher Zug gegenwärtig sehr gefährlich werden würde, zu vermeiden.

24. W. Den Springer zu hindern, das Feld d2 einzunehmen.

24. S. Auch S. c4—e3 wäre ein starker Zug gewesen; man sehe:

25.	26.	26.	27.
W. <u>D. g2—g3</u>	<u>D. g3—d3</u>	<u>L. d1—g1</u>	<u>Gr. f2—e4</u>
S. <u>S. e3—c2</u>	<u>S. c2—e3</u>	<u>L. f5—e4</u>	<u>D. e7—e4</u>

29. W. Nahm der König oder die Königin den Lr. f2, so wurde S. e4 von des Schwarzen L. f5 mit Vortheil geschlagen.

31. W. Hätte die Königin den feindlichen Laufer e4 geschlagen, so würde der Gegner D. e7—f7 gezogen und bedeutende Vortheile erlangt haben.

31. S. Oder auch Lr. f8—f2*. Die Folge wäre gewesen:

32.	33.	34.	35.
W. <u>D. g2—f2</u>	<u>K. e2—f2</u>	<u>K. f2—e1⁽¹⁾</u>	<u>L. b4—b1</u>
S. <u>Lr. d4—f2</u>	<u>D. e7—f6*</u>	<u>D. f6—a1*</u>	<u>Lr. e8—e4*</u>

1. Auf K. f2—g1 folgte Lr. e8—f8; zog der König aber nach e3, e2 oder g2, so gewann der Schwarze durch D. f6—c3 oder f3 Schach doch immer den Thurm.

33. Der Schwarze gewinnt in Folge seiner Uebermacht leicht das Spiel.

IX. Veränderung.

Stell.: W. D., L., Lr., L. und S. im Lager — K. e3 — Lr. c4 —
Gr. e5 — B. a2; b2; c2; d4; e4; g3; h2. —

S. K., L., Lr.; S., L. und Lr. im Lager — D. g2 —
Gr. h6 — B. a7; b7; c7; d7; f5; f3; g4; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11. K. e3—f4	f5—e4	12) S. b1—c3	c7—c6

12. S. Auf d7—d6 erlangte der Weiße Vortheile durch folgendes Spiel:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13)	d4—d5	d7—d6	22.	S. e4—d2	d5—d4*
14.	Er. e5—c6	b7—c6	23)	K. c3—b3	f3—f2
15.	S. c3—e4	Er. f8—e7	24)	c2—c3	Er. f5—e3
16.	d5—c6	Er. h8—f8*	25)	£. f4—e3	d4—e3
17.	K. f4—e3	Er. h6—f5*	26.	S. d2—e4	D. g2—e4
18.	K. e3—d3	S. b8—c6	27)	Er. d3—e4	£. d8—d1
19)	£. c1—f4	£. c8—b7	28.	£. a1—d1	e3—c2
20.	K. d3—c3	£. a8—d8	29)	£. d1—e1	f2—f1D.
21)	Er. c4—d3	d6—d5	30)	£. e1—f1	Er. f8—f1

	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	Er. c4-f1	d4-e5	Er. f1-b5*	D. d1-h1	S. c3-e4	D. h1-e1(1)
S.	d6-e5*	D. g2-h1	c7-c6	c6-b5	Er. f8-e7	

1. In Folge eines stärkern Angriffs ist des Weißen Spiel etwas besser.

13. W. Um d7—d5 zu vermeiden.

19. S. S. c6—e5*, worauf der Gegner diesen nehmen und seinen König hernach auf c3 in Sicherheit bringen würde, ist nicht so gut.

21. W. Wenn der Laufer sich nicht zurückzog, so ging in Folge des Zuges d6—d5 ein Offizier verloren; denn hätte der Laufer den auf d5 vorgeschobenen Bauer nehmen wollen, so wurde er mittelst des Zuges S. c6—b4 zum dritten Male angegriffen.

23. W. Ging der König nach c4, so gab S. c6—a5 mat.

24. W. Nahm die Königin den Bauer g4, so war die Folge:

	24.	25.	26.	27.	28.
1	{ W. <u>S. c6-a5*</u>	K. b3-a4	K. a4-a5	K. a5-a6	K. a6-a7
	S. <u>£. b7-c6*</u>	£. b7-c6*	D. g2-d5*	£. c6-b7*	Er. e7-c5†
2	{ W. <u>Er. d3-b5</u>		K. a4-a5	D. g4-h5*	
	S. <u>£. c6-b5*</u>		D. g2-b7	Er. f8-f7	

25. W. Dieser Springer mußte genommen werden, weil er dem Könige das Feld c2 abschneidet.

27. S. Der vorgeschobenen Bauern halber konnte dießseits der Tausch schon eingegangen werden.

29. W. Um, wenn Schwarz den Thurm mittelst des Bauern f2 rauben sollte, diesen mit dem andern Thurm wieder zu nehmen, und darauf den Bauer e2 zu hindern, in die Dame zu gehen.

30. Schwarz gewinnt.

X. Veränderung.

Stellung wie im vorigen (IX.) Spiele.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11) S. b1—c3	c7—c6	16) K. e3—f4	L. f5—c2
12) Lr. c4—d3	d7—d6	17) D. d1—e1*	K. e8—d7
13) Er. e5—c4	f5—e4	18) K. f4—g4	Tr. h8—g8*
14) Lr. d3—e4	Er. h6—f5*	19) K. g4—h4	Lr. f8—e7*
15) Lr. e4—f5	L. c8—f5	20) L. c1—g5	Lr. e7—g5*

11. S. Dieser Zug hätte auch erfolgen müssen, wenn der Weiße anstatt des obigen Zuges Lr. c4—d3 gezogen; würde dieser darauf 12. den B. 5f mit seinem Bauer geschlagen, oder den Springer e5 auf c4 zurückgezogen haben, so erfolgte im ersten Fall 12. $\frac{d7—d6}{d7—d6}$

13. W. $\frac{Er. e5—c4}{Er. h6—f5*}$ 14. $\frac{Lr. d3—f5}{L. c8—f5}$ u. s. w., und im andern

Fall 12. $\frac{f5—e4}{f5—e4}$ 13. $\frac{S. c3—e4}{Er. h6—f5*}$ 14. $\frac{K. e3—f4}{d7—d5}$ u. s. w.;

in beiden Fällen gerieth der Weiße in Nachtheil.

12. W. Geschähe dieses nicht, dann würde der Gegner B. e4 rauben und hernach durch d7—d5 gewinnen.

13. W. Besser wäre es gewesen, mit dem Springer den Bauer f3 zu nehmen und den Offizier gegen zwei Bauern wegzugeben. Indessen blieb Schwarz dabei im Vortheil.

14. W. Oder anstatt dessen S. c3—e4. Die Folge wäre dann gewesen:

	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
1	W. $\frac{K. e3-f4}{Er. h6-f5*}$	$\frac{S. e4-g5}{Lr. f8-h6*}$	$\frac{Lr. d3-f5}{Tr. h8-f8}$	$\frac{K. f4-e3}{Lr. h6-g5*}$	$\frac{K. e3-d3}{K. e8-d7}$		
2	W. $\frac{K. f4-e4}{d6-d5*}$	$\frac{K. e4-d3}{d5-c4*}$	$\frac{K. d3-c4}{Lr. h6-g5}$				
3	W. $\frac{D. d1-e1*}{Er. f4-e3*}$	$\frac{Lr. d3-f5}{Tr. f8-f5*}$	$\frac{K. f4-e3}{Lr. h6-g5*}$	$\frac{K. e3-d3*}{K. e8-d7}$			

14. S. Oder d6—d5, in Folge dessen der Weiße einen Offizier einbüßt.

15. W. Auf K. e3—d3 erfolgte gegnerischer Seite d6—d5.

16. W. Damit der König vom Laufer f8 auf h6 nicht mat gestellt wird. — Würde anstatt dessen S. c3—e4 gespielt, so würde der Springer vom Laufer genommen und, nahm ihn der König wieder, d6—d5 Schach geboten und von jener Seite ein Offizier gewonnen.

17. W. Würde aber die Dame auf f1 zum Tausch angeboten, dann schlug der Gegner diese und bekäme durch L. c2—d3 ein starkes Spiel.

19. W. Sollte der Laufer das Schach auf g5 decken, dann würde ihn der Gegner durch h7—h6 zum andern Mal angreifen; deckt ihn hernach auch 20. der Bauer h2—h4, so würde der Laufer dennoch vom

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
21) R.	h4—g4	Lr. g5—d2*		

Bauer h6 genommen, und der Bauer, welcher 21. h4—g5 schlug, vom Lr. f8—e7 abermals in Gefahr gebracht werden.

21. W. Auf R. g4—h5 erfolgte D. g2—h3†.

21. Der Schwarze gewinnt die Königin und leicht das Spiel.

Drittes Gambitspiel.

Gambit des Greco und Philidor.*)

5. W. d2—d4.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—c4	e7—e5	4) Lr. f1—c4	Lr. f8—g7
2.	f2—f4	e5—f4	5) d2—d4	d7—d6
3. Gr.	g1—f3	g7—g5	6) S. b1—c3	c7—c6

*) Dieses von Greco (Calobrois) und später von Philidor bearbeitete Spiel wird nach diesen beiden Schriftstellern insbesondere benannt, weil sie dasselbe mit einigen, wenn auch eben nicht sehr starken, doch sehr sinnreichen Zügen bereichert haben.

4. S. Dieses ist ein sicherer Bertheidigungszug. Indessen dürfte im Springer-gambit der Zug 4. S. g5—g4 wie im vorigen Spiele ausgeführt ist, doch den Vorzug verdienen. — Dagegen wäre, wie Greco — Hirschel Uebersetzung, Spiel 25 — zeigt, f7—f6 fehlerhaft, denn die Folge würde sein:

5.	6.	7.	8.	9.
W. Gr. f3-g5	D. d1-h5*	D. h5-g5*	D. g5-h5*	D. h5-e5†
S. f6-g5	R. e8-e7	R. e7-e8	R. e8-e7	

5. W. Oder, wie Philidor empfiehlt, h2—h4, siehe viertes Spiel; die Rochade, siehe fünftes Spiel, oder c2—c3, siehe sechstes Spiel.

5. S. Nicht so sicher wäre g5—g4, obschon auch dieser Zug zu einem ziemlich guten Spiele führen kann: m. s.

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W. L.c1-f4	D. d1-f3	S. b1-c3	0-0-0	D. f3-c3	D. c3-f6	L. f4-e5(2)
	S. g4-f3	D. d8-e7(1)	Lr. g7-d4	Lr. d4-c3	D. e7-f6	Gr. g8-f6	
2	W.	S. b1-c3	d4-d5	0-0	L. a1-e1		
	S.	d7-d6	L. c8-e6	L. e6-c8	D. d8-e7	S. b8-d7(3)	

1. Der Zug des Schwarzen d7—d6 ist stärker, wie die andere Variante zeigt.

2. Der Weiße steht besser.

3. Der Schwarze befindet sich im Vortheil.

6. W. Oder h2—h4, siehe I. Veränderung. Oder Gr. f3—g5, siehe III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	h2—h4	h7—h6	12.	d4—e5 d6—e5
8.	h4—g5	h6—g5	13)	g2—g3 Sr.g8—h6
9. Tr.	h1—h8	Tr. g7—h8	14.	g3—f4 g5—f4
10) Sr.	f3—e5	Tr. h8—e5	15. L.	c1—d2 L. c8—g4
11. D.	d1—h5	D. d8—f6	16) D.	h5—h2 S. b8—d7

10. S. Greco nimmt den Springer mit B. d6, und läßt, wie die folgende Variante zeigt, nach einer hübschen Ausführung dem Weißen Vortheile erringen. Reinganum tabelt den Zug und glaubt, daß der S. den Springer mit Tr. h8 nehmen müsse. Dieser Zug, der nach ihm oben ausgeführt wird, ist aber nicht stärker, und liegt der Fehler in Greco's Spiel nicht in diesem, sondern vielmehr im 14. Zuge, wie die I. Veränderung zum Hauptspiele zeigt. Nach Greco's 10. S. d6—e5:

11.	12.	13.	14.	15.	16.
W. D. d1-h5	d4-e5	e5-e6	e6-f7*	L. c1-f4	L. f4-d6†
S. D. d8-f6	D. f6-g7	Sr. g8-f6	R. e8-f8	Sr. f6-h5	

13. W. Reinganum setzt das Spiel mit Tr. c4—f7* fort, wodurch der Weiße aber noch mehr verliert. M. f.

13.	14.	15.	16.	17.
W.	D. h5-g5	D. g5-h5*	D. h5-h7*	D. h7-h4*
S. D. f6-f7	D. f7-e6	R. e8-e7	D. e6-e7	Sr. g8-f6

16. Des Weißen Spiel ist bei einer gleich guten Stellung, um zwei Bauern stärker.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6)	h2—h4	h7—h6	12.	d4—e5 D. f6—g7
7. S.	b1—c3	c7—c6	13.	e5—e6 Sr.g8—f6
8.	h4—g5	h6—g5	14)	e6—f7* R. e8—e7
9. Tr.	h1—h8	Tr. g7—h8	15. D.	h5—e2 L. c8—g4
10) Sr.	f3—e5	d6—e5	16. D.	e2—d3 S. b8—d7
11. D.	d1—h5	D. d8—f6	17) D.	d3—d4 Sr. f6—h5

6. Nach einer Umschreibung des 6. und 7. Zuges hat man genau die Stellung des Hauptspiels und kann diese Veränderung vom 8. Zuge an auf dieselbe Weise wie jenes ausgeführt werden.

10. S. Wie in der Variante zum 10. Zuge des Hauptspiels geschieht.

14. S. Und nicht nach f8, wohin Greco den König ziehen läßt. Eben so fehlerhaft würde es sein, wenn der König nach d8 ginge, weil der Gegner alsdann mit der Königin den Bauer g5 nehmen und dabei gewinnen würde.

17. Der Schwarze hat einen Offizier gegen einen Bauer im Voraus, und ist sein Spiel noch um so viel stärker, als der Weiße seine drei vereinzelte Bauern doch nicht conserviren kann.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6)	Gr. f3—g5	D. d8—g5	14. D. d3—e2	S. b8—c6
7)	K. rochirt	Fr. g7—e5	15) L. c4—b5	K. rochirt c8
8.	d4—e5	d6—e5	16) c2—c3	S. c6—d4
9)	D. d1—d5	D. g5—e7	17. c3—d4	D. c5—c1*
10)	g2—g3	Gr. g8—f6	18. Fr. f3—f1	L. h3—f1
11. D. d5—d3	L. c8—h3	19. D. e2—f1	D. c1—b2	
12) Fr. f1—f3	D. e7—c5*	20. Fr. b5—e2	Gr. g4—e3	
13) K. g1—h1	Gr. f6—g4	21) D. f1—e1	D. b2—a1	

6. W. Neben dem Gambitbauer wird auch noch ein Offizier zum Opfer gebracht, um in die Linie des Gegners einzudringen, diese aufzurollen und um dessen König desto nachdrücklicher anzugreifen.

7. S. Auf L. c8—h3 würde Fr. f1—f2, oder D. d1—d3 auf L. c8—g4 erwidert werden. — Der Zurückzug der Königin ergab kein so sicheres Spiel, als das Opfer dieses Läufers.

9. S. Auf L. c8—e6 erfolgte D. d5—b5*; oder ging Gr. g8 zur Deckung des B. f7 nach h6, so nahm jener ungestraft den B. f4 mit seinem Laufer.

10. W. Um hier durchzubrechen.

12. W. Auf Fr. f1—f2 wäre die Folge gewesen:

	12.	13.	14.	15.	16.
W.	<u> </u>	Fr. f2—f3	K. g1—h1	Fr. f3—f2	D. d3—e2
S.	Gr. f6—g4	D. e7—c5*	Gr. g4—f2*	D. c5—f2	L. h3—g2†

13. W. Auf L. c1—e3 wäre die Folge gewesen:

	13.	14.	15.	16.
W.	<u> </u>	Fr. f1—f6	Fr. f6—f2	D. d3—c4
S.	f4—e3	e3—e2*	D. c5—c4(1)	e2—e1 D*(2)

1. Ohne vorher dieses Opfer gebracht zu haben, würde der auf e1 in die Dame gehende Bauer — siehe Einleitung §. 6. und bezügliche Note — nur zum Springer oder schwarzfeldrigen Laufer avanciren können.

2. Der Schwarze bleibt im Vortheil.

15. W. Auf c2—c3 rochirte jener nach c8, und die weitere Folge war:

	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
W.	Fr. c4—f7	D. e2—d1(1)	Fr. f7—e6*	D. d1—f3	D. f3—d1	K. h1—g1	K. g1—h1
S.	S. c6—d4	S. d4—f3	K. c8—b8	L. d8—d1*	Gr. g4—f2*	Gr. f2—d1*	Gr. d1—f2(2)

1. Nahm der Bauer den feindlichen Springer, so schlug die Königin den Laufer c1 und bot Schach.

2. Der Weiße wird nach wenigen Zügen mat gesetzt.

16. W. Oder Fr. b5—c6. Siehe III. Veränderung.

21. Der Schwarze ist im Vortheil.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
16)	Er. b5—c6	D. c5—c6	21. K. g1—f2	Er. g8—g2*
17.	g3—f4	L. d8—d1*	23. K. f2—f1	Er. g2—d2*
18. D.	e2—d1	D. c6—e4	24) K. f1—g1	D. e4—d4*
19. S.	b1—c3	Er. g4—f2*	25. K. g1—h1	L. h3—g2†
20. K.	h1—g1	Er. h8—g8*		

16. Reinganum — a. a. D. Sp. 9. S. 19 — läßt den Schwarzen statt dessen Er. g4—f2* ziehen und setzt das Spiel auf folgende Weise fort: 17. $\frac{V. Er. f3—f2}{S. L. d8—d1*}$ 18. $\frac{D. e2—d1}{D. c5—f2}$ 19. $\frac{Er. c6—b7*}{K. c8—b8'}$ worauf der V. dem Mat nicht mehr entgeht. Indessen hat jener Schriftsteller hier übersehen, daß, wenn V. zum 19. Zuge, anstatt auf b7, richtiger auf d7 Schach bot, hernach seine Königin der feindlichen auf g1 entgegenstellte, der Schwarze das Spiel durch ein immerwährendes Schach höchstens nur remis halten konnte.

24. V. Nahm der Thurm den schwachbietenden Laufer, so bot die feindliche Königin auf h1 Schachmat.

Viertes Gambitspiel.

Fernerer Gambit des Greco und des Philidor.

5. V. h2—h4.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	h2—h4 h7—h6
2.	f2—f4	e5—f4	6)	d2—d4 c7—c6
3. Er.	g1—f3	g7—g5	7)	e4—e5 d7—d5
4. Er.	f1—c4	Er. f8—g7	8.	e5—d6 D. d8—d6

6. S. Da dieser Zug höchstens nur zu einem gleichen Spiele führt — nach andern Schriftstellern, außer Reinganum, über dessen verbessernden Zug unten ein Mehreres erfolgen wird, den Weißen sogar gewinnen läßt — so ist er nicht so gut, als d7—d6. Siehe I. Veränderung.

7. V. Auf S. b1—c3 folgt 7. S. d7—d6 und das vorige Spiel.

7. S. Philidor zieht anstatt dessen b7—b5, wonach der Weiße, siehe folgende Variante

8.	9.	10.	11.	12.
V. <u>Er. c4—b3</u>	<u>a2—a4</u>	<u>S. b1—d2</u>	<u>S. d2—e4</u>	<u>S. e4—d6*</u>
S. a7—a5	b5—b4	L. c8—a6	D. d8—b6	

offenbar gewinnen muß. Reinganum tabelt diesen Zug wohl mit Recht, irrt aber, wenn er glaubt, g5—g4 sei der Zug, welcher dem Schwarzen das Spiel retten und gewinnen könne. Siehe hierüber II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	
9.	h4—g5	h6—g5	15) Lr. f7—e6	S. b8—d7	
10) Lr.	h1—h8	Lr. g7—h8	16) Lr. e6—g4	S. d7—c5	
11. Sr.	f3—g5	D. d6—e7*	17) Lr. g4—c8	L. a8—c8	
12) D.	d1—e2	Lr. h8—d4	18. Sr.	g5—h3	Sr. e7—g6
13. Lr.	c4—f7*	R. e8—f8	19)	c2—c3	Lr. d4—e5
14. D.	e2—e7*	Sr. g8—e7			

10. W. Um den Bauer g5 zu gewinnen.

12. S. In v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. 1. Eröffnung 5. Abschn. V. §. 2. Spiel 1. Seite 284, geschieht anstatt dessen D. e7—e2* mit der Folge

	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W. R.	e1-e2	R. e2-f1	Lr. c4-f7*	Lr. f7-e6	Lr. e6-g8 ⁽¹⁾	Sr. g5-e6 ⁽²⁾
S. L.	c8-g4	L. h8-d4	R. e8-f8	L. g4-h5	R. f8-g8	L. d4-e5

1. Anstatt nach g8, dürfte es für Schwarz nachtheiliger gewesen sein, wenn der Laufer nach h8 ging.

2. Der Weiße nimmt hernach den Bauer f4, und indem er um diesen stärker wird, muß er auch das Spiel gewinnen.

15. S. Der Laufer darf nicht genommen werden, weil der Weiße ihn mit Sr. g5 wieder nehmen und in Folge des doppelten Angriffs, auf den König und Laufer d4, einen Offizier gewinnen würde.

16. W. Um hernach mit Sr. g5 auf e6 Schach zu geben.

17. W. Wenn der Laufer diese Linie verließ, so nahm jener mit dem seinigen das Feld f5 ein und gewann dadurch eine gute Stellung.

19. Indem der Weiße mehre Züge gebraucht, um seine Offiziere in Activität zu setzen, so steht das schwarze Spiel etwas besser.

I. V e r ä n d e r u n g .

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	
6.	— —	d7—d6	8) L. c1—f4	g4—f3	
7)	c2—c3	g5—g4	9. D.	d1—f3	L. c8—e6

7. S. Dieser Zug wird ungefährdet geschehen können, sobald der Weiße seinen B. c2 einen Schritt vorgezogen hat, dessen S. b1 mithin das Feld c3 nicht mehr einnehmen und das Mittelspiel bedrohen kann. Der Zug c2—c3 schneidet dessen Königin von f3 aus, auch das Feld b3 ab.

8. W. Ober Sr. f3—g1, oder D. d1—b3, siehe folgende Varianten:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
10)	S. b1—d2	Er.g8—e7	12. S. d2—c4	S. b8—d7
11)	h4—h5	£. e6—c4	13) K. rochirt g1	K. rochirt

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1	W. Er.f3—g1	D. d1—e2	e4—e5	d4—e5		
	S. D. d8—e7	Er.g8—f6	d6—e5	Er.f6—h5		
2	W. D. d1—b3	0—0	Er.f1—f3	£. c1—f4	c3—d4	D. b3—e3
	S. D. d8—e7	g4—f3	S. b8—c6	Er.g7—d4*(1)	S. c6—d4	S. d4—f3*(2)

1. Dieser Angriffszug ist offenbar stärker, als der Verteidigungszug S. c6—d8, welcher im c. Handbuch des Schachsp. a. a. D. §. 7. Sp. 5. Seite 288, empfohlen wird.

2. In beiden Varianten ist der Schwarze im Vortheil geblieben.

10. W. Auf d4—d5 zog jener den Laufer nach d7 zurück, und war dem Er. c4 alsdann der Angriff auf f7 durch seinen eigenen Bauer abge-
schnitten.

11. W. Den feindlichen Springer von g6 zurückzuhalten. Dagegen erfolgte auf e4—e5 sofort d6—d5, auf die Rochade aber £. e6—c4 und hernach rochirte er ebenfalls.

13. Die Angriffe des Weißen sind leicht zurückgeschlagen und bleibt Schwarz im Vortheil.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	— —	g5—g4	11. e5—d6	Er. g7—d4*
8)	£. c1—f4	g4—f3	12. K. g1—h1	D. e7—h4*
9)	D. d1—f3	D. d8—e7	13) £. f4—h2	Er. d4—b2
10)	K. rochirt	d7—d5	14) D. f3—f7*	K. e8—d8

7. S. Siehe Reinganum, Ben-Oni, Spiel 4, Seite 14, zum 7. Zuge des Schwarzen.

8. W. Dagegen ist, wie Reinganum den Weißen hier thun läßt, Er.f3—h2 ein schwacher Zug, worauf dieser allerdings in Nachtheil kommt. Reinganums Spiel ist folgendes:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	Er.f3—h2	e5—d6	c2—c3	D. d1—e2*	0—0	D. e2—e4
S.	d7—d5	D. d8—d6	h6—h5	Er.g8—e7	Er.g7—h6	£. c8—f5

9. S. Den gefährlichen Zug Er.c4—f7* zu vermeiden.

10. S. Nimmt die Königin den B. h4, so schlägt der Gegner B. f7 mit seinem Laufer zurück, bietet damit Schach und bekommt ein gutes Spiel.

13. S. Oder D. h4—f6. Siehe III. Veränderung.

14. Der Weiße nimmt hernach Er.g8 mit dem Laufer, bietet, nachdem der

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15.	D. f7—c7*	K. d8—e8		17. Lr. c4—f7*	K. e8—f8
16.	D. c7—c8*	D. h4—d8		18. D. c8—d8*	

Thurm ihn wieder genommen, D. d8—c7 Schach und gewinnt leicht das Spiel.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13.	— —	D. h4—f6		21) Lr. f1—f6*	K. f8—e8
14)	Lr. c4—f7*	K. e8—f8		22. D. d3—g6*	K. e8—d8
15.	D. f3—d3	D. f6—g7		23. Lr. f6—f7	D. d7—e8
16.	Lr. f7—e6*	Er.g8—f6		24. D. g6—f6*	K. d8—c8
17.	Lr. e6—c8	Lr. d4—b2		25. D. f6—f5*	K. c8—b8
18.	c2—c3	Lr. b2—a1		26. d6—d7*	D. e8—e5
19.	L. h2—e5	S. b8—d7		27. D. f5—e5†	
20.	Lr. c8—d7	D. g7—d7			
o d e r					
25.	— —	K. c8—d8		27. Lr. f7—e7	Lr. a1—c3
26.	L. e5—f6*	D. e8—e7		28. D. f5—d7†	

14. S. Ober K. e8—d8. Die Folge würde dann gewesen sein:

W. D. f3—e2 D. e2—f1 S. b1—d2 D. f1—a1 Lr. f7—g8(2)
 S. D. f6—f1*(1) Lr. d4—b2 Lr. b2—a1 Lr. h8—h7

1. Um D. e2—e8 Schachmat! zu vermeiden.
2. Der Schwarze ist im Vortheil.

21. S. Ober K. f8—g8. Darauf würde folgen 22. W. D. d3—c4*
S. K. g8—g7 (ober h7)
 23. W. Lr. f6—f7 worauf der Schwarze die Königin einbüßt.

Fünftes Gambitspiel.

Fernerer Gambit des Greco und des Philidor.

5. W. K. rochirt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c2—e4	e7—e5		3. Er. g1—f3	g7—g5
2.	f2—f4	e5—f4		4. Lr. f1—c4	Lr. f8—g7

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) K. rochirt	d7—d6	12) Gr. h2—f3	e6—e5
6) d2—d4	h7—h6	13. d4—e5	d6—e5
7) c2—c3	£. c8—e6	14. S. b1—a3	Gr.g8—e7
8. £r. c4—e6	f7—e6	15. S. a3—c4	S. b8—c6
9. D. d1—b3	D. d8—c8	16. D. b3—b5	a7—a6
10. h2—h4	g5—g4	17) D. b5—c5	D. c8—e6
11. Gr. f3—h2	g4—g3		

5. S. Ober g5—g4. Siehe I. Veränderung.

6. W. Um den Zug Gr.f3—g5 zu vermeiden.

7. W. Ober

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1 { W.	g2-g3	£. c1-f4 ¹⁾	£r.c4-f7*	D.d1-f3	£.f4-e3*	£.e3-d4	
{ S.	g5-g4	g4-f3	£.e8-f7	£r.g7-d4*	£r.d4-f6	S.b8-c6 ²⁾	
2 { W.			D.d1-f3	£.f4-e3	£.g1-h1	D.f3-h5*	D.h5-g4*
{ S.			£r.g7-d4*	£r.d4-e3	f7-f6	£.e8-d7	£.d7-c6 ²⁾
3 { W.						D.f3-e3	D.e3-c3
{ S.						D.d8-e7	f7-f6 ²⁾
4 { W.	S.b1-c3	£r.c4 e6	h2-h4	d4-d5	S.c3-d5	h4-g5	D.d1-d5 ⁴⁾
{ S.	£.c8-e6 ³⁾	f7-e6	S.b8-c6	e6-d5	Gr.g8-f6	Gr.f6-d5	h6-g5 ⁵⁾

1. Wird Gr.f3 weggezogen, so geht Schwarz mit B.f4 einen Schritt vor, wo derselbe dann sicher steht.

2. Der Schwarze steht im Vortheil.

3. Statt dessen gab auch Gr.g8—e7 ein gutes Spiel. Ueber vorstehende Varianten vergl. man übrigens: c. Handb. des Schachspiels B. I. Spiele 1—5, Seite 298.

4. Weiß zieht hernach c2—c3, weil, wenn er im folgenden Zuge den Bauer g5 mit der Königin oder dem Springer nehmen wollte, ihm das Schach vom schw. Laufer g7 nach d4 sehr nachtheilig werden würde.

5. Der Schwarze deckt hernach seinen Bauer g5 zum andern Mal und bleibt im Vortheil eines Bauern.

15. S. Zur Deckung des B. f4.

17. Der Schwarze hat ein gut geordnetes Spiel und ist im Vortheil eines Bauern.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. — —	g5—g4	6) Gr. f3—e1	d7—d5

6. W. Zu diesem Zuge wird im c. Handb. des Schachsp. a. a. D., Note 12, Silberschmidt's Lehrbuch.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
7.	Tr. c4—d5		c7—c6	12.	Tr. b3—f7*	D.	g6—f7
8.	Tr. d5—b3	D.	d8—d4*	13.	Tr. f4—f7	R.	e8—f7
9.	R. g1—h1	D.	d4—e4	14.	Er. d3—f2		h7—h5
10.	Er. e1—d3	Er.	g8—e7	15)	d2—d3		
11.	Tr. f1—f4	D.	e4—g6				

Seite 299, bemerkt: dadurch, daß der Springer nach e1 geht, wird es für Schwarz unmöglich, den Gambitbauer zu halten; es könnte Weiß aber auch den Springer opfern und in diesem Falle c2—c3 ziehen, nämlich:

6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
W. c2-c3	D. d1-f3	d2-d4	Tr. c1-f4	D. f3-f4	Tr. c4-f7*	S. b1-d2
S. g4-f3	Tr. g7-h6	D. d8-e7	Tr. h6-f4	d7-d6	R. e8-d8	

wonach die Spiele ziemlich gleich zu stehen kämen.

6. S. Stärker als dieser im c. Handb. des Schachsp., a. a. D. §. 2.
 Sp. 1. gegebene Zug, ist d7—d6. Siehe II. Veränderung.
 15. Weiß ist im Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
6.	— —		d7—d6	11)	h2—h3		g4—h3
7)	Tr. f1—f4	Tr.	g7—d4*	12.	Er. e1—f3		h3—g2*
8.	R. g1—h1	Er.	g8—h6	13.	R. h1—g1	D.	h4—h1*
9.	c2—c3	Tr.	d4—e5	14.	R. g1—f2	Er.	h6—g4*
10.	Tr. f4—f1	D.	d8—h4	15)	R. f2—e2		g2—f1D*

7. W. Gesähe anstatt dessen c2—c3, um das drohende Lauferschach zu vermeiden, so deckt Schwarz hernach den B. g4 mittelst h7—h5 und bekommt, während er den gewonnenen Gambitbauer ohne Zeitverlust, den die Deckung desselben ihm kosten würde, freiwillig aufgibt, insofern ein besseres Spiel, als er seine Offiziere früher in Thätigkeit setzt.
11. W. Oder g2—g3, und, wenn Tr. e5 diesen Bauer genommen haben wird, 12. W. D. d1—e2. Indessen bleibt auch hier Schwarz im Vortheil.
15. Indem Schwarz noch keinen Offizier verloren hat, in welchen der Bauer verwandelt werden könnte, so wird er nach der (Einleit. §. 6. No. 8. Anm.) gegebenen Regel zur zweiten Königin. — Der Schwarze steht im Vortheil.

Sechstes Gambitspiel.

Fortgesetzt. Gambit des Greco und des Philidor.

5. VV. c2—c3.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—c4	e7—e5	5)	c2—c3	h7—h6
2.	f2—f4	e5—f4	6.	d2—d4	d7—d6
3.	Gr. g1—f3	g7—g5	7.	D. d1—b3	D. d8—e7
4.	Fr. f1—c4	Fr. f8—g7	8.	K. rochirt	S. b8—d7

5. S. Ein noch stärkerer Zug ist g5—g4. Siehe I. Veränderung. Oder d7—d6 vergl. folgende Varianten:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	{ W. d2-d4	Gr.f3-g1	K.e1-f1	D.d1-b3	Gr.g1-e2	Gr.e2-f4	S.c1-f4
	{ S. g5-g4	D.d8-h4*	Fr.g7-h6	D.h4-h5	f4-f3	Fr.h6-f4	f3-g2* ¹⁾
2	{ W. _____	D.d1-b3	S.c4-f7*	0—0	Fr.f7-h5	D.b3-c2 ²⁾	Fr.h5-g4
	{ S. _____	g4-f3	Gr.e8-e7	Gr.g8-h6	D.d8-g8	S.c8-g4	Gr.h6-g4 ³⁾
3	{ W. D.d1-b3	Gr.f3-g5	Fr.c4-f7*	Fr.f7-g8	Fr.h1-f1	Fr.g8-c4	S.c1-f4
	{ S. D.d8-e7	D.e7-g5	K.e8-d8	D.g5-g2	Fr.g7-f6	Fr.c8-g4	Fr.f6-h4* ⁴⁾
4	{ W. _____	D.b3-b5*	Gr.f3-g5	Fr.c4-f7*	D.b5-f5	D.f5-f4	
	{ S. S.b8-d7	c7-c6	K.e8-f8	S.d7-f6	h7-h6 ⁵⁾		
5	{ W. _____	D.b5-g5	K.e1-f2	d2-d3 ⁶⁾			
	{ S. c7-c6	D.e7-e5*	Fr.g7-h6				

1. S. b8 nach c6, und, wird Bauer f7 wiederholt angegriffen, deckend nach d8, wonach Schwarz im Vortheil bleibt.
2. Mit dem Austausch der Königinnen würde Weiß den Angriff aufgeben; gingen diese aber nach b4 oder b5, so müßte Fr. g7 den Bauer d4 nehmen, Schach geben und mit der Königin auf g2 mat! drohen.
3. Nimmt Weiß den B. f3 oder f4, so bringt Schwarz den S. b8 nach c6 heraus und bleibt im Vortheil.
4. Weiß deckt das Schach mit Laufer auf g3, Schwarz wiederholt sodann das Schach mit Dame auf e4 und bekommt hernach ein starkes Spiel.
5. Schwarz gewinnt einen Offizier.
6. Im c. Handb. des Schachsp. — §. 5. Sp. 2. Seite 302 — wird dieses Spiel bis zu diesem Zuge durchgeführt und hernach als gleichstehend mit dem andern bezeichnet. Dieses ist irrig, denn Schwarz schlägt 10. D. e4—f3 den Springer; W. nimmt 11. K. f2—f3 oder g2—f3 die Königin, worauf 11. S. Fr. h6—g5 die Königin wieder gewinnt und um einen Offizier und Bauer im Vortheil bleibt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9.	g2—g3	g5—g4	14. ♙.	c4—f7*	D. e7—f7
10) ♙.	c1—f4	g4—f3	15.	e5—e6	D. f7—h5
11. ♚.	f1—f3	Gr.g8—f6	16.	e7—d7*	♙. c8—d7
12.	e4—e5	d6—e5	17)	h2—h4	♚. roch. c8
13.	d4—e5	Gr.f6—g4			

10. W. Ginge der Springer weg, so zöge Schwarz seinen B. f4 auf f3 in Sicherheit.

17. W. Ober D. b3—b7 Die Folge war alsdann:

	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
W.	♚.g1-f1	♚.f1-e2	♚.e2-e1	D.b7-d5*	D.d5-d3	♚.e1-d1	
S.	D.h5-h2*	D.h2-h1*	D.h1-g2*	0—0	♚.g8-h8	♚.f8-e8*	♙.d7-c6(1)

1. Schwarz gewinnt den Thurm umsonst oder die Königin gegen einen geringern Offizier.

17. Schwarz hat ein stärkeres Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5.	—	g5—g4	15. ♚.	f1—f3	♙. g7—f6
6)	d2—d4	g4—f3	16.	e5—f6	♙. b8—d7
7. ♚.	rochirt	d7—d5	17. ♚.	f3—g3*	♚. g8—h8
8. ♙.	c4—d5	c7—c6	18. ♚.	g3—g7	♙. d7—f6
9. ♙.	d5—f7*	♚. e8—f7	19. ♚.	g7—e7	♙. c8—d7
10. D.	d1—f3	Gr.g8—f6	20. ♙.	b1—d2	♙. a8—e8
11.	e4—e5	♚. h8—f8	21. ♙.	a1—e1	♚. h8—g8
12. ♙.	c1—f4	♚. f7—g8	22. ♙.	d2—c4	♙. e8—e7
13. ♙.	f4—g5	D. d8—d5	23. ♙.	e1—e7	♚. f8—e8
14. ♙.	g5—f6	D. d5—f3	24) ♙.	e7—e8	♙. f6—e8

6. W. Ober Rochade. Die Folge wäre alsdann gewesen:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.	D. d1—f3	d2—d4	♙.c1—f4	♙.f4—h6	♙.c4—f7*	
S.	g4—f3	Gr.g8—h6	0—0	d7—d6	♙.g7—h6	♚.g8—h8(1)

1. Schwarz ist im Vortheil eines Offiziers gegen einen Bauern.

24. Weiß hat einen Laufer gegen zwei Bauern vor und muß das Spiel gewinnen.

Siebentes Gambitspiel.

Gambit des Allgaier. *)

5. W. Er. f3 — g5.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	5)	Er. f3 — g5	h7 — h6
2.	f2 — f4	e5 — f4	6.	Er. g5 — f7	K. e8 — f7
3. Er.	g1 — f3	g7 — g5	7.	D. d1 — g4	Er. g8 — f6
4)	h2 — h4	g5 — g4	8)	D. g4 — f4	d7 — d6

*) Der wichtigste Zug im Springergambit für den Gambitnehmer ist die Deckung seines gewonnenen und vorgeschobenen B. f4 durch g7 — g5; diese Linie zu durchbrechen und mit den herbeigezogenen Offizieren einen lebhaften Angriff auf dieser Seite zu unterhalten, ist die Aufgabe des Gambitgebers, und am geeignetsten dazu scheint h2 — h4 zum vierten Zuge. Denn wie der Gegner den B. h4 weder nehmen, noch seinen B. g5 durch h7 — h6 oder f7 — f6 decken darf, weil im ersten Fall B. f4 die Haltung verlöre, im andern B. g5 ungestraft genommen werden könnte und im letzten Weiß seinen Springer nach e5 bringen und ein starkes Spiel bekommen würde, so ist Schwarz genöthigt, die Deckung des B. f4 aufgebend, mit B. g5 vorzugehen. Hierauf läßt Allgaier den angegriffenen Er. f3 nach g5 oder e5 gehen, wodurch das Gambit entsteht, welches derselbe zu Gunsten des Weißen (Gambitgebers), zwar auf sehr scharfsinnige Weise, doch offenbar mit parteilicher Vorliebe für diese Farbe, durchgeführt hat und jetzt allgemein nach ihm genannt wird. Die Betrachtung des Zuges 5. W. Er. f3 — g5 ist die Aufgabe dieses Spiels, wie 5. W. Er. f3 — e5 des nächstfolgenden. — Bei gegenwärtigem Spiele — nämlich 5. W. Er. f3 — g5 — haben wir es indeß nur mit einer einzelnen Combination des Allgaier — siehe sein „Gambit nach neuerer Art,“ IV. Veränderung — zu thun, indem sie entscheidend, und weil des Gambitgebers Züge von denen des Gambitnehmers nothwendig bestimmt werden, auch unvermeidlich ist.

4. S. Da jeder andere Zug schwächer ist und, wie Er. f8 — e7, höchstens nur zum gleichen Spiele führt, so ist deren Untersuchung überflüssig.

5. W. Von diesem Zuge an hat Weiß das Spiel nicht mehr in Händen, insoweit er in die Nothwendigkeit versetzt wird, den Zügen des Gegners zu folgen.

8. S. Horny (Johann) — Anweisung, das Schach gründlich zu erlernen. Cassel, Auflagen: 1824, 1826 1839. 8. — weicht bereits bei diesem Zuge von Allgaier ab und läßt 8. S. Er. f8 — d6 ziehen, nach welchem verschiedene Variationen entstehen, die Schwarz im entschiedenen Vortheile lassen. Unter andern:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1	W. D. f4-f3	c2-c3	D. f3-f2	D. f2-f3	d2-d3	
	S. c. b8-c6	c. c6-e5	c. e5-g4	D. d8-e7	D. e7-e5 ⁽¹⁾	
2	W.		D. f3-f5	Er. h1-h3	Er. f1-e2	Er. h3-f3
	S.		c. e5-g4	D. e8-d8	h6-h5	

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9.	d2—d4	D. d8—e7	13) R. rochirt	S. d7—e5
10.	e4—e5	d6—e5	14) D. f4—f6	D. e7—f6
11)	d4—e5	S. b8—d7	15) Tr. f1—f6	S. e5—c4
12) Er.	f1—c4*	R. f7—e8		

1. Schwarz ist im Vortheil. Wenn Weiß indessen anstatt des, von Horny vorgezeichneten 11. Zuges, D. f3—f2, anders D. f3—f5 zog, so behielt er doch immer noch ein starkes Spiel, wie die 2. Variante zeigt.

11. S. Allgäier läßt Schwarz anstatt dessen fehlerhaft Er. f8—g7 ziehen, mit der nothwendigen Folge:

	12.	13.	14.	15.
W. Er.	f1—e2	Er. e2—h5*	Er. h5—e8	0—0
S. Er.	h8—e8	R. f7—f8	D. e7—e8	

wonach Schwarz unausbleiblich das Spiel verlieren muß. Dagegen führt der oben angegebene Zug 11. S. S. b8—d7 zum sichern Gewinn.

12. W. Nach jedem andern Zuge würde Schwarz den Bauer e5 genommen haben.

13. W. Bauer e5 ist doch nicht zu retten.

14. W. Geschähe von dieser Seite ein anderer Zug, dann würde jener Zeit gewinnen, seine noch im Lager befindlichen Offiziere in Thätigkeit zu setzen und sein Spiel wesentlich zu verstärken.

15. Schwarz hat nebst einer bessern Stellung einen Offizier gegen einen Bauern vorbehalten und muß daher das Spiel gewinnen.

Wahrscheinlich hielt der geistreiche Verfasser auch dieses Spiel, wie sein Gambit in der Rückhand (siehe unten Spiele 14 und 15) gegen denjenigen verloren, der mit richtiger Kenntniß dasselbe zu vertheidigen versteht. Da aber anzunehmen ist, daß in der Praxis unter hundert Spielern wohl kaum zehn das richtige Gegenspiel sogleich finden, so konnte es von ihm auch dreist gespielt und — freilich ein wenig stark — das unüberwindliche Gambit genannt werden.

Achtes Spiel.

Anderes Gambit des Allgäier.

5. W. Er. f3—e5.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4. h2—h4	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4	5) Er. f3—e5	d7—d6
3. Er.	g1—f3	g7—g5	6. Er. e5—g4	Er. f8—e7

5. W. Das Feld e5 ist besser für den Springer als g5, weil er hier angegriffen sich ungefährdet zurückziehen und häufig auch eine günstige Stellung einnehmen kann.

5. S. Um nicht auf d3 das Spiel zu hemmen, oder auf c4 dem Laufer sein

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	h4—h5	Lt. e7—h4*	13) S. b1—c3	c7—c6
8. Sr.	g4—f2	D. d8—g5	14. K. e1—f1	L. g4—h5
9) Lt.	f1—e2	Sr. g8—f6	15) S. c3—e2	Lt. g3—f2
10)	d2—d3	Sr. f6—g4	16. K. f1—f2	L. h5—e2
11. Lt.	e2—g4	L. c8—g4	17) D. d2—e2	S. b8—d7
12) D.	d1—d2	Lt. h4—g3	18) D. e2—f3	

Angriffselb zu rauben, ist der Springer genöthigt, auf g4 zu schlagen. Da Weiß indessen durch diesen Zug den verlorenen Gambitbauer leicht wieder gewinnt, so ist die Deckung des Bauern g4 durch h7—h5 mehr zu empfehlen. Siehe I. Veränderung.

7. W. Dieser Bauer wird vorläufig gerettet, weil Schwarz hernach mehre Züge gebraucht, um ihn zu gewinnen. Jedenfalls scheint dieser Zug stärker, als d2—d4. Siehe VI. Veränderung.
9. W. Zur neuen Deckung des Bauern h5 und um die Rochade frei zu bekommen.
10. S. Auf L. c8—g4 rochirte Weiß.
12. S. Zur doppelten Deckung des Bauern f4. Nämlich dagegen Lt. h4 den Springer, so würde Weiß diesen mit der Königin wieder geschlagen haben.
13. S. Um S. c3—d5 zu vermeiden.
15. W. Zum dritten Angriff auf Bauer f4.
15. S. Auf Sr. h8—g8, um nach Wegnahme des Springers f2 mit Laufer g3, den Angriff auf Bauer g2 zu bekommen, zog 16. W. Sr. f2—h3 und nachdem die Königin sich gerettet, die Wegnahme des Bauern f4 mittelst Springers e2.
17. S. Das Schachgebot mittelst D. g5—g3 wäre unnütz gewesen, indem der König sich auf f1 zurückgezogen hätte und der Doppelangriff auf f4 im folgenden Zuge erfolgte.
18. Weiß gewinnt den verlorenen Gambitbauer zurück und kommen die Spiele alsdann ziemlich gleich zu stehen.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. —	—	h7—h5	7) d2—d4	Lt. f8—h6
6) Lt.	f1—c4	Lt. h8—h7	8) K. rochirt	d7—d6

6. S. Ober nicht so gut Sr. g8—h6. Siehe II. Veränderung.
7. S. Dieser Vertheidigungszug des Bauern f4 wird von den Schriftstellern als schwach verworfen und heißt es namentlich im c. Handb. des Schachsp. — B. I. Eröffn. 5. Abschn. III. §. 6. Not. 4. Seite 270 — „Wollte Schwarz diesen Bauern durch L. f8 nach h6 vertheidigen,

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9)	Er. e5—d3	D. d8—h4	14)	R. e2—e3	L. c8—g4
10.	L. c1—f4	g4—g3	15)	D. d1—f1	L. g4—f3
11)	Er. f1—f3	D. h4—h2*	16.	D. f1—f3	D. g2—f3*
12.	R. g1—f1	D. h2—h1*	17.	R. e3—f3	h5—h4
13.	R. f1—e2	D. h1—g2*	18.	S. b1—c3	S. b8—c6

so würde Weiß ihn dennoch sogleich nehmen und dann rochiren, wodurch er den Thurm bei der Rochade auf die offene f Linie brächte — —". Indessen ist dies irrig; indem Weiß nach Wegnahme des B. f4 das Spiel nothwendig verlieren müßte, nämlich:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W. L. c1-f4	0—0	Er. f1-f2	Er. c4-f7*	Er. e5-f4	D. d1-f3	R. g1-f1	
S. Er. h6-f4	Er. f4-e3*	D. d8-h4	Er. h7-f7	g4-g3	Er. e3-f2*	d7-d6	

Im Gegentheil gibt 7. S. Er. g8—h6 für diesen ein eben so interessantes als für den Gegner verfängliches Spiel. Oder Er. f8—e7, siehe III. Veränderung; oder d7—d6, siehe IV. Veränderung.

8. W. Ober Er. e5—d3. Siehe V. Veränderung.

9. W. Ober:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
1 { W. Er. e5-f7	Er. f7-h6	Er. f1-e1	D. d1-d2	D. d2-f4	R. g1-f1		
2 { S. D. d8-h4	g4-g3	Er. g8-h6	L. c8-g4	D. h4-h2	D. h2-h1†		
3 { W.		Er. f1-f4	R. g1-f1	D. d1-d2	R. f1-e2	R. e2-d3	
4 { S.		D. h4-h2*	Er. g8-h6	D. h2-h1*	D. h1-g2*	D. g2-d2*(1)	
5 { W.	Er. f7-d6*	Er. c4-g8	Er. f1-f3	Er. g8-h3	R. g1-f1		
6 { S.	c7-d6	g4-g3	Er. h7-g7	D. h4-h2*	L. c8-g4(1)		
7 { W. Er. e5-g6	Er. c4-g8	Er. g8-h3	L. c1-f4	Er. f1-f3			
8 { S.	f7-g6	Er. h7-g7	D. d8-h4	g4-g3	Er. h6-f4(1)		
9 { W. L. c1-f4	L. f4-h6	c2-c3	S. b1-d2				
10 { S.	d6-e5	Er. g8-h6	D. d8-h4	D. h4-e7(1)			

1. Schwarz steht im Vortheil.

11. W. Besser noch wäre 11. W. L. f4—g3, worauf die Königin diesen Laufer schlagen und der fernere Verlauf des Spiels etwa sein würde:

	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W. Er. f1-f3	D. d1-f1	S. b1-c3	L. a1-e1	e4-e5	Er. c4-d5	Er. d5-f3	
S. D. g3-g5	D. g5-e7	c7-c6	L. c8-g4	d6-d5	L. g4-f3	Er. h6-d2(1)	

1. Schwarz hat einen Thurm vor.

11. S. Auch L. c8—g4 wäre ein guter Zug gewesen.

14. W. Dieses Feld ist besser für den König als e1.

15. W. Griff der Thurm die Königin gleichfalls an auf g3, so schlug sie diesen und bot Schach, während die w. Königin in die Schlaglinie des L. g4 kam.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19) Lr. c4—b5	a7—a6	21. L. a1—h1	Lr. h6—f4
20. Lr. b5—c6	b7—c6	22) Sr. d3—f4	Sr. g8—e7

19. W. Ging Springer c3 nach d5, so rochirte Schwarz.

19. S. Um die Nachteile des Zuges d4—d5 zu vermeiden.

22. Schwarz steht um zwei Freibauern und einen stärkern Offizier gegen einen schwächern besser.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6. — —	Sr. g8—h6	11. h4—g5	D. d8—g5
7) d2—d4	d7—d6	12) D. d1—d2	D. g5—d2*
8. Sr. e5—d3	f4—f3	13. S. b1—d2	Sr. h6—g8
9) g2—f3	Lr. f8—e7	14) Sr. d3—f4	h5—h4
10. L. c1—g5	Lr. e7—g5	15. f3—g4	L. c8—g4

7. S. Eben so gut wäre Lr. f8—e7, die Folge würde sein:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1) W.	L. c1-f4	g2-g3	Lr. h1-h5	g3-f4	Sr. e5-g4	D. d1-g4	Lr. h5-h8*(2)
1) S.	Lr. e7-h4*	Lr. h4-g5(1)	Lr. g5-f4	d7-d6	L. c8-g4	Sr. h6-g4	
2) W.			Sr. e5-d3	Lr. h1-h5	g3-f4	c2-c3	f4-f5
2) S.		d7-d6	Lr. h4-g5	Lr. g5-f4	D. d8-f6	S. b8-c6	L. c8-d7(3)

1. Besser als dieser von andern Schriftstellern empfohlene Zug ist, wie die folgende Variante beweisen dürfte, 9. S. d7—d6.

2. Weiß gewinnt die Königin zurück und bleibt um einen Bauer stärker.

3. Wird Bauer g4 vom Springer oder Käufer angegriffen, so deckt ihn Schwarz vorläufig mit der Königin nach g7; hernach sucht dieser nach der Königinseite zu rochiren und bekommt mindestens ein gleiches Spiel.

9. W. g2—g3 und hernach L. c1—f4 gab zwar ein festes, doch kein so gutes Spiel, als wenn, wie hier geschieht, der Bauer geschlagen wird, weil Schwarz alsdann den gewonnenen Gambitbauer in Sicherheit gebracht und vorbehalten haben würde.

12. W. Es war nicht gerathen, den B. g4 zu nehmen, weil der Gegner diesen mit L. c8 wieder genommen und ein gutes Spiel bekommen hätte.

14. W. Ober nicht so gut Lr. h1—h4; denn die Folge würde sein:

	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
W.	c2-c3	S. d2-f3	S. f3-g5	Sr. d3-f4	e4-e5	d4-e5	
S.	S. b8-c6	g4-f3	L. c8-g4	S. c6-d8	Sr. g8-f6	d6-e5	Sr. f6-e7(1)

1. Schwarz behält den gewonnenen Gambitbauer vor. Der Note 4 im c. Handb. des Schachsp. Buch I. Seite 272, wo es zu

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
16. K.	e1—f2	S. b8—c6	19) S.	d2—f3 L. d7—c6
17.	c2—c3	S. c6—e7	20.	d4—d5 L. c6—d7
18. L.	a1—g1	L. g4—d7	21) Lr.	h1—h4 K. rochirt

diesem Zuge heißt: „14. VV. L. h1—h4 wäre auch ein guter Zug, könnte man mithin nicht beipflichten.“

14. S. Um B. h5 noch zu halten. Dagegen wäre g4—f3 und die folgende Deckung durch L. c8 nach g4 nicht so gut, weil der feindliche nach f3 schlagende Springer alsdann nach g5 gehen und f7 doppelt bedrohen würde.
19. S. Griff Lr. g8 den Bauer e4 an, so schritt dieser vor und der Angriff blieb ohne Nachhalt. — Der Lauferzug geschieht, um B. d4 zum Vorschreiten zu bewegen und damit den feindlichen Laufer von f7 abzuschneiden.
21. Schwarz rochirt, um den Thurm ins Spiel zu bekommen und hernach B. f7 zwei Schritt zu ziehen. — Die Spiele stehen ziemlich gleich.

III. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	—	Lr. f8—e7	11)	e4—e5 d6—d5
8) L.	c1—f4	d7—d6	12) Lr.	c4—b3 Lr. f6—e7
9) Lr.	e5—d3	Lr. e7—h4*	13. L.	f4—e3 c7—c6
10)	g2—g3	Lr. h4—f6	14) Lr.	d3—f4 Lr. e7—g5

8. S. Nicht so gut wäre es, jetzt schon B. h4 mit dem Laufer zu nehmen. Denn die Folge würde sein:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1) } VV.	<u>g2—g3</u>	<u>Lr. h1—h5</u>	<u>Lr. c4—f7*</u>	<u>Lr. f7—h5</u>	<u>Lr. e5—g6*</u>	<u>Lr. g6—f4</u>
1) } S.	<u>Lr. h4—g5</u>	<u>Lr. h7—h5</u>	<u>K. e8—f8</u>	<u>Lr. g5—f4</u>	<u>K. f8—g7</u>	
2) } VV.		<u>Lr. h1—h5</u>	<u>Lr. h5—h8(1)</u>			
2) } S.	<u>Lr. h4—e7</u>	<u>Lr. h7—g7</u>				

1. In beiden Varianten ist Weiß der stärkere.

9. VV. Den Bauer f7 zu nehmen ist nicht so gut.

10. S. B. g3 zu schlagen und hernach h5—h4 zu ziehen, gibt ein starkes Bauernspiel.

11. VV. Um den Angriff zu behalten.

12. VV. Anstatt dessen den Lr. f6 zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen; es folgte nämlich

12.	<u>d5—c4</u>	13.	<u>L. c8—e6</u>	14.	<u>L. f4—g5</u>	oder
					<u>D. d8—d5</u>	

14. S. b1—a3
D. d8—d5

14. S. Ein sehr guter Zug wäre auch h5—h4.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
15.	Gr. f4—h5	Fr. g5—e3	23.	Gr. h5—f4	D. g6—f5		
16)	D. d1—d3	D. d8—g5	24)	Fr. b3—c2	Gr. d7—c5		
17.	D. d3—h7	Fr. e3—d4	25.	K. rochirt.	K. rochirt		
18)	c2—c3	Fr. d4—e5	26)	Fr. c2—e4	Gr. c5—e4		
19)	D. h7—c2	L. c8—f5	27)	D. d2—c2	Gr. e4—g3		
20.	D. c2—d2	D. g5—g6	28.	D. c2—f5*	Gr. g3—f5		
21)	Gr. b1—a3	L. f5—e4	29.	Fr. h4—g4	Gr. f5—e3		
22.	Fr. h1—h4	Gr. b8—d7	30)	L. d1—g1	Gr. e3—g5		

16. S. Den angegriffenen Thurm nach h6 zu retten, oder damit den Springer zu nehmen und hernach den Laufer nach h6 zurückzuziehen, wodurch zwei schwächere Offiziere gegen den Thurm eingetauscht würden, gab kein so gutes Spiel.

18. W. Bot der Springer auf g7 Schach, so griff ihn der König an, indem er nach f1 ging.

19. W. Griff Fr. h1 nach f1 den Bauer f7 zum zweiten Male an, so ging der feindliche Gr. nach h6, und Schwarz gewann einen Offizier; denn hätte der angegriffene Gr. h5 sich etwa nach f4 retten wollen, so zog jener L. c8—f5 und setzte sein Spiel in eine vortheilhaftere Verfassung.

21. W. Hätte Gr. h5 nach f4 dagegen die Königin angegriffen, so würde Schwarz zuerst diesen mit Fr. e5 und darauf Gr. b1 mit L. e4 geschlagen und einen Offizier dabei gewonnen haben.

24. W. Um hernach rochiren zu können, weil nach der oben aufgestellten Regel — siehe Einleitung §. 7. d. — auch dann die Rochade nicht vorgenommen werden darf, wenn der Thurm ein von einer feindlichen Figur bestrichenes Feld zu überschreiten hat. — Der Angriff des Thurms auf die Königin nach h5 würde Schwarz mit Wegnahme des Springers, nämlich Fr. e5—f4, beantwortet und so den Thurm gegen einen geringern Offizier eingetauscht haben.

26. W. Auf b2—b4 entgegnete Schwarz L. e4—c2 und darauf 27. Gr. c5—e4.

27. W. Auf D. d2—d3 folgte: 27. $\frac{g3-f4}{Fr. e5-f4}$ 28. $\frac{K. c1-b1}{D. f5-f4^*}$ 29. $\frac{Gr. c1-b1}{Gr. e4-f2}$.

Zog 27. W. die Königin aber nach e3, oder sonst auf ein Feld, von welchem sie B. g3 decken konnte, so wurde dieser dennoch vom Springer genommen; nahm die Königin diesen dann wieder, so gewann Schwarz diese durch Fr. e5—f4*.

30. Schwarz ist um zwei Bauern stärker.

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	— —	d7—d6	13. S. b1—d2	S. b8—c6
8) Er.	e5—d3	f4—f3	14. c2—c3	g4—f3
9)	g2—f3	Er. f8—e7	15. S. d2—f3	£. c8—g4
10) £.	c1—g5	Er. e7—g5	16. K. e1—f2	S. c6—e7
11.	h4—g5	D. d8—g5	17. Er. d3—f4	Er. g8—f6
12) D.	d1—d2	D. g5—d2*	18) £. c4—d3	Er. h7—h6

8. W. Ober Er. e5—f7. Die Folge würde sein:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	—	Er. c4-f7*	£. c1-f4	0—0	g2-g3	Er. f1-f4
S.	Er. h7-f7	K. e8-f7	Er. f8-h6	K. f7-g7	Er. h6-f4	£. c8-e6 ⁽¹⁾

1. Schwarz bringt seine Springer auf d7 und h6 heraus, sucht seinen Laufer auf g6 zu postiren und behält ein stärkeres Spiel.

8. S. Nicht so gut wäre D. d8—e7. Die Folge würde sein:

	9.	10.	11.	12.	13.
W.	S. b1—c3	0—0 ⁽¹⁾	g2-f3	£. c1—g5	K. g1—h1 ⁽²⁾
S.	Er. g8-f6	f4-f3	g4-f3	Er. h7—g7	—

1. Reinganum — Ben-Oni a. a. D. Seite 12 — läßt Weiß anstatt dessen D. d1—e2 ziehen, worauf Schwarz 10. f4—f3 antwortet, wodurch dieser nun zwar den gewonnenen Gambitbauer wieder verliert, dagegen aber den Angriff und das Spiel gewinnt.

2. Weiß nimmt hernach B. f3 mit der Königin und bleibt im Vortheil einer bessern Position und des Angriffs.

9. W. Anstatt dessen g2—g3 gibt diesem Spiele zwar eine große Festigkeit, doch wird in Folge dessen der verlorne Gambitbauer nicht wieder gewonnen; und da Schwarz auch nicht verhindert wird, sein Spiel allmählig zu entwickeln, so bleibt dieser fortwährend im Vortheil des gewonnenen Gambitbauers und muß hiernach auch das Spiel gewinnen.

9. S. Dieser Zug ist stärker als jetzt schon g4—f3 zu ziehen; denn die Folge würde sein:

	10.	11.	12.	13.	14.	15.
W.	D. d1-f3	D. f3-f2	0—0 ⁽¹⁾	S. b1-c3	S. c3-d5	£. a1-c1 ⁽²⁾
S.	£. c8-g4	Er. f8-h6	D. d8-e7	Er. h6-c1	D. e7-d8	—

1. Anstatt dessen £. c1—h6 ist nicht so gut.

2. Des Weissen Spiel ist besser entwickelt und in einer günstigeren Position, als das des Gegners.

10. W. B. g4 zu nehmen, wäre nicht so gut; denn Schwarz würde zuerst durch £. c1—g4 die Königin, und darauf, wenn diese sich gerettet, durch Er. e7—h4*, den König angreifen.

12. S. Auch D. g5—e7 wäre ein guter Zug gewesen.

18. W. c4—e5 wäre nicht so gut, da in Folge dessen, nämlich:

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
19) S. f3—h2	S. d7—g8	24. d4—e5	S. f6—h5
20) L. a1—g1	K. rochirt	25) L. g1—g5	d6—e5
21) S. h2—g4	Er. f6—g4*	26) Er. d3—e2	Er. h6—f6*
22) K. f2—f3	S. g8—f6	27) K. f3—e3	S. h5—f4
23) Er. f4—h5	Er. g4—e5*	28) L. g5—e5	S. f4—g2†

18. $\frac{\text{Er. f6—e5}^*}{\text{Er. f6—e5}^*}$ 19. $\frac{\text{K. f2—e3}}{\text{L. g4—f3}}$ 20. $\frac{\text{K. e3—f3}}{\text{Er. e5—d2}^*}$ Schwarz einen Offizier gewönne.

19. W. Dagegen würde auf S. f3—g5 gezogen sein:

	19.	20.	21.	21.
1) { W.	$\frac{\text{S. K. e8—d7}}{\text{S. K. e8—d7}}$	$\frac{\text{S. g5—f7}}{\text{Er. f6—e4}^*}$	$\frac{\text{Er. d3—e4}}{\text{Er. h6—f6}}$	$\frac{\text{Er. e4—b7}}{\text{L. a8—b8}}$
2) { W.	$\frac{\text{S. e4—e5}}{\text{S. e4—e5}}$	$\frac{\text{e4—e5}}{\text{d6—e5}}$	$\frac{\text{d4—e5}}{\text{Er. f6—d5}}$	$\frac{\text{Er. f4—d5}}{\text{S. e7—d5}}$

26. W. Schlag L. g5 auf e5, so nahm Schwarz Er. d3 mit einem Schachgebot und gewann einen Offizier; hätte L. g5 oder Er. h1 dagegen den S. h5 genommen, so wäre die Folge: 26. $\frac{\text{L. d8—d3}^*}{\text{L. d8—d3}^*}$

27. $\frac{\text{K. f3—e2}}{\text{Er. h6—d6}}$ 28. $\frac{\text{L. h5—e5}}{\text{L. d3—d2}^*}$ 29. $\frac{\text{K. e2—f3}}{\text{Er. d6—d3}}$ 30. $\frac{\text{K. f3—f4}}{\text{L. d2—b2}^*}$ wobei Schwarz im Vortheil blieb.

27. W. Deckte der Thurm auf f5 das Schach, so wurde dieser abgetauscht, und behielt Schwarz einen Bauern vor.

V. Veränderung. (I.)

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
8) Er. e5—d3	D. d8—e7	11) S. c3—b5	K. e8—d8
9) S. b1—c3	Er. g8—f6	12) d4—d5	S. c6—e5
10) D. d1—e2	S. b8—c6	13) Er. d3—e5	D. e7—e5

10. W. Auf e4—e5 würde Schwarz d7—d6, 11. $\frac{0—0}{\text{d6—e5}}$ 12. $\frac{\text{d4—e5}}{\text{Er. f6—g8}}$

13. $\frac{\text{S. c3—d5}}{\text{D. d7—h4}}$ entgegen.

11. S. Dagegen würde d7—d6 keine so gute Vertheidigung gegen den Angriff auf c7 bilden.

12. W. Auf e4—e5 erwiederte Schwarz a7—a6, und erhielt dieser ein stärkeres Spiel, mochte Wei nun auch seinen auf b5 angegriffenen Springer zurückziehen oder anders den feindlichen Springer f6 schlagen; im ersten Fall nahm Schwarz nämlich B. d4 mit dem Springer, und im andern tauschte er die Königinnen und gewann die Offensive.

13. W. Schlag Er. d3 statt dessen nach f4, so nahm Schwarz den Er. c4

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14.	S. b5—c3	d7—d6	19) D. f3—b3	K. d8—c8
15.	K. rochirt.	g4—g3	20. D. b3—c3	D. e5—e7
16)	D. e2—d3	Er. f6—g4	21. S. e2—g3	f4—g3
17)	S. c3—e2	Er. g4—f2	22) D. c3—g3	Er. f2—e4
18)	D. d3—f3	L. c8—g4		

mit Er.e5, dann aber mit der Königin den B.e4 und behielt ein stärkeres Spiel.

16. VV. Um dem Springer c3 das Feld e2 zum Angriff auf f4 zu eröffnen. Ging die Königin aber nach f3, so gewann Schwarz durch D.e5—d4* einen Offizier.

17. VV. Auf D.d3—f3 entgegnete Schwarz D.e5—d4* und die Folge wäre gewesen:

	18.	19.	20.	21.	22.	23.
VV. K.	g1—h1	K.h1—g1	S.c3—b5	D.f3—b3	K.g1—h1	Er.f1—g1
S.	Er.g4—f2*	L.c8—g4	D.d4—c5	Er.f2—h3*	D.c5—g1*	Er.h3—f2+

18. VV. Um den Bauer f4 wiederholt anzugreifen.

19. S. Dagegen führte der Zug L.c4—e2, wenn der Gegner sich vorsah, nicht so sicher zum Gewinn. M. f.

	20.	21.	22.	23.	24.
1) W.	D.b3—b7	Er.c4—e2	c2—c3	K.g1—h1	Er.f1—g1
S.	L.a8—c8	D.e5—d4	Er.f2—h3*	D.d4—g1*	Er.h3—f2+
2) W.	Er.c4—e2	D.b3—f3	K.g1—h1	K.h1—g1	
S.	S.e5—d4	Er.f2—e4*	Er.e4—f2*	Er.f2—d3*(1)	

1. Schwarz tauscht den Spinger gegen den feindlichen Laufer, wodurch dessen (S.) Spiel nur um weniges stärker bleibt.

22. Schwarz steht im Vortheil eines Offiziers und muß daher das Spiel gewinnen.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	d2—d4	Er. e7—h4*	9) D. d1—f3	Er. h4—g3
8. Er.	g4—f2	D. d8—g5	10) S. b1—c3	Er. g8—f6

9. VV. Um den B.f4 doppelt anzugreifen.

10. VV. Griff Er. h1 nach h5 die feindliche Königin an, so rettete sich diese auf g6; die Folge würde dann sein, um den Angriff auf die Königin und den Thurm vom Laufer c8 nach g4 zu vermeiden: 11. VV. Er.f1—e2
11. S. Er.g8—f6; 12. VV. K.e1—f1, 12. S. Er.g3—f2;
13. VV. Er.h5—h1, 13. S. Er.f2—d4 und bliebe Schwarz im Vortheil eines Offiziers.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11.	Fr. f1—d3	S. b8—c6	15. L. f4—g5	Er. f6—e4*
12)	S. c3—e2	Fr. g3—f2*	16. Fr. d3—e4	L. f3—e4
13)	R. e1—f2	L. c8—g4	17) S. e2—c3	f7—f5
14. L.	c1—f4	L. g4—f3	18) T. a1—e1	R. roch. g8

10. S. Dagegen würde S. b8—c6 nur zu einem gleichen Spiele führen, nämlich:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
VV.	Fr. f1—b5	Fr. b5—c6	S. c3—e2	D. f3—g3	L. c1—g5	R. e1—f2
S.	L. c8—d7	b7—c6	L. d7—g4	f4—g3	g3—f2*	T. a8—b8

12. S. Auf L. c8—g4 oder Er. f6—g4 nahm Weiß den Fr. g3 mit der Königin und erhielt ein gleiches Spiel.

13. VV. Ober D. f3—f2, worauf Schwarz Tr. h8—g8 erwiderte und den B. g2 zum andern Male angriff.

17. S. Zu diesem Zuge bemerkt v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp., a. a. D. Seite 268, Note 4: „Es ist rathsam, den Bauern c2 zu nehmen.“ Indessen ist hiervon kein Grund einzusehen, und hätte Schwarz nach Wegnahme dieses Bauern das Spiel nur um so sicherer gewinnen müssen, wie folgende Varianten zeigen:

	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
1) VV.	S. c3—b5	T. a1—c1(1)	R. f2—f3	S. b5—c7	a2—a3	a3—b4	
S.	L. e4—c2	R. e8—d8	S. c6—b4	a7—a6	R. d8—c7	R. c7—d7	L. c2—g6(2)
2) VV.			a2—a3	R. f2—e3	Tr. h1—c1	S. b5—c7	
S.			S. b4—d3*	S. d3—c1	L. c2—a4	T. a8—c8	
3) VV.	d4—d5	R. f2—e3	T. a1—c1				
S.	S. c6—e5	a7—a6	L. c2—g6(2)				

1. zog Weiß a2—a3, um den Springerzug c6—b4 zu vermeiden, so zog Schwarz L. c2—d3 und behielt ein starkes Spiel.

2. Schwarz ist der stärkere.

18. Schwarz ist um einen Bauern im Vortheil.

Neuntes Gambitspiel.

Gambit des Muzio.*)

5. VV. d2—d4 oder S. b1—c3.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	2. f2—f4	e5—f4

*) v. Bilguer und v. d. Lasa leiten dieses Spiel — Handbuch des Schachspiels B. I., Seite 323 — mit folgenden Worten ein: „Im Gambit des Königspringers kann auf 4. L. f1—c4 mit Fr. f8—g7 oder

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3. Er.	g1—f3	g7—g5	5)	d2—d4	d7—d5
4. Er.	f1—c4	g5—g4	6. Er.	c4—d5	c7—c6

4. g5—g4 geantwortet werden. Letzteres ist von einigen Autoren empfohlen, scheint uns aber weniger sicher, da Weiß, indem er den Springer f3 aufgibt, seinen Angriff zu bedeutend verstärkt. Er kann dies namentlich mit Erfolg auf drei Arten thun, und zwar zuvörderst mit dem Zuge 5. d2—d4, welcher das Centrum einnimmt und den Bauern f4 in Angriff stellt. Diese Angriffsart ist vorzüglich von Koch, 1828, und in Madras, 1829, bearbeitet worden. Wir glauben, daß die beste Vertheidigung in den Zügen 5. g4—f3, 6. D. d1—f3: d7—d5, 7. E. c4—d5: Er. g8—f6 besteht. Die zweite Art ist eine geistreiche Erfindung Mac Donnell's, welcher 5. S. b1—c3 zieht, um die feindliche Dame, sobald sie nach e7 oder f6 geht, so gleich mit dem Springer angreifen zu können. Die richtige Vertheidigung mag hier ebenfalls 5. g4—f3: und, auf 6. D. d1—f3, dann 6. d7—d5 sein, obgleich wir auch 6. d7 nach d6 nicht für falsch halten. Der dritte, vielleicht der kräftigste Angriff, ist endlich der am längsten bekannte und am häufigsten bearbeitete: die Rochade im fünften Zuge. Hierdurch hat das Spiel den Namen „Gambit des Muzio“ erhalten, weil es so dem Salvio, in dessen Werk wir es zuerst antreffen, von einem Spieler, Sig. Muzio, mitgetheilt worden war. — Mit unbeschränkter Rochade ist der Angriff unwiderstehlich, bei uns scheint das Gambit Muzio aber unentschieden zu bleiben. Als correcte Vertheidigung lassen die Autoren, nachdem der Springer f3 geschlagen ist, und am besten die Dame wieder genommen hat, jetzt 6. D. d8—f6 ziehen. Hierauf folgt aber 7. e4—e5, D. f6—e5: und Schwarz hat wegen der unvortheilhaften Stellung seiner Dame kein gutes Spiel. Daher scheint uns 6. E. f8—h6 und d7—d6, wobei die Dame nicht exponirt wird, mindestens eben so rathsam, wie 6. D. d8—f6. Ueberhaupt glauben wir aber, daß Schwarz nicht mehr als Remis machen kann, weshalb wir den Zug 4. g5—g4 verwerfen.“

Der Verfasser kann sich von der Richtigkeit dieser Ansicht nicht überzeugen und hält dieses Spiel für den Gambitgeber nach dem von demselben gebrachten Springeropfer nach allen drei Spielarten für unwiederbringlich verloren, und bleibt davon um so fester überzeugt, als sein bereits in der ersten Auflage dieses Werkes (1829. Seite 103) über die letzte, als für den Gambitgeber stärkste Spielart — 5. W. R. rochirt —, geführter Beweis bisher noch unwiderlegt geblieben ist.

Die ersten beiden Spielarten behandelt dieses, die letzte Spielart das folgende Spiel.

5. W. Dieser Zug, der von Koch — Elementarbuch der Schachspielkunst. Magdeburg, Creuß, 1828, Seite 98 bis 114 — weitläufig ausgeführt ist, soll nach Lewis, über dessen zahlreichen, meisterhaften Schachwerke Dettinger's Bibliotheca Shabiludii, Leipzig 1844, Seite 27 und

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	
7) Er.	d5—b3	g4—f3	10) L.	f4—b8	T. a8—b8
8. D.	d1—f3	D. d8—d4	11) D.	f3—f7*	R. e8—d8
9) L.	c1—f4	Er. f8—h6	12) S.	b1—c3	D. d4—e3*

28 zu vergleichen ist, stärker sein, als die Rochade im 5. Zuge. Dies ist indessen nicht der Fall, indem die v. Bilguer und v. d. Laſa in der vorstehenden Einleitung zu diesem Spiele ange deuteten kräftigen Vertheidigungszüge — nämlich: 5. g4—f3: 6. D. d1—f3, d7—d5; 7. Er. c4—d5, Er. g8—f6 — gegen welche ein glückliches Gegenſpiel ſchwerlich noch gefunden werden dürfte, das Spiel nur um ſo viel früher gegen den Gambitgeber entſcheiden. — Man könnte dieſe Spielart nach dieſen Zügen als geſchloſſen betrachten, jedoch möchte es, eben um die Stärke des gegneriſchen Spiels nach dem Springeropfer zu zeigen, nicht ohne Nutzen ſein, einige namentlich aus dem bei weitem ſchwächeren Zuge 5. d7—d5 entſpringende Variationen, die nach andern Autoren — vergl. inſondere C. F. v. Jaeniſch, Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des échecs. Petersburg et Leipzig 1842 und 1843. 12. Vol. II. — für den Gambitgeber zum Gewinn führen ſollen, analytiſch zu verfolgen.

Ober 5. W. S. b1—c3. Siehe I. Veränderung.

7. W. Ober Er. d5—f7*. Die Folge wäre:

	7.	8.	9.	10.	11.
W.	<u>Er. f3—e5*</u>	<u>Er. e5—g4</u>	<u>Er. g4—f2</u>	<u>0—0</u>	
S.	R. e8—f7	R. f7—e8	D. d8—h4*	Er. g8—f6	Er. h8—g8(1)

1. Schwarz ſteht im Vortheil.

9. S. Dieſer Zug iſt ungewiſſelhaft ſtärker, als die im v. Bilguer und v. d. Laſa Handb. des Schachſp. B. I. S. 232, Note 5 ange deuteten Züge, namentlich ſtärker, als der dort §. 7, Sp. 2 durchgeführte Zug Er. g8—f6, der für Schwarz folgende ſehr ungünſtige Wendung nimmt:

	10.	11.	12.	13.	14.
W.	<u>S. b1—d2</u>	<u>D. f3—g3</u>	<u>S. d2—e4</u>	<u>R. e1—d2</u>	<u>R. d2—c1</u>
S.	L. c8—g4	Er. f6—e4	D. d4—e4	D. e4—e2	

10. W. Schlägt L. f4 den feindlichen L. h6, ſo nimmt Er. g8 dieſen wieder und Schwarz bekommt ein gutes Spiel.

11. W. Ober Er. b3—f7*, wovon die Folge wäre:

	11.	12.	13.
W.	<u>D. f3—g3</u>	<u>R. e1—f1(1)</u>	<u>D. g3—f4</u>
S.	R. e8—e7	D. d4—e4*	D. e4—f4*
			Er. h6—f4

1. Auf R. e1—d1 folgte L. c8—g4* und auf R. e1—f2 folgte D. e4—c2*.

12. S. Ober D. d4—d2 Schach und, nachdem ſich der feindliche König nach f1 gerettet hatte, D. d2—f4 Schach König und Königin; indem

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13)	S. c3 — e2	D. e3 — d2*	18.	D. f8 — g7	K. c7 — b6
14)	K. e1 — f2	Er. h6 — e3*	19)	D. g7 — h8	D. d2 — d6*
15)	K. f2 — f3	£. c8 — g4*	20)	K. g3 — h3	D. d6 — e6*
16)	K. f3 — g3	£. g4 — e2	21.	K. h3 — g3	D. e6 — g4†
17.	D. f7 — f8*	K. d8 — c7			

nun die Königinnen gewechselt werden mußten, blieb Schwarz im Vortheil.

13. W. Auf K. e1 — d1 folgte £. c8 — g4*, ging der König aber nach f1, so wurde durch D. e3 — f4 der Abtausch der Königinnen bewerkstelligt.
 14. W. Ging der König nach f1, so folgte Er. g8 — e7.
 15. W. Auf K. f2 — g3 wäre die Folge:

	16.	16.	17.	18.	19.	20.
W.	<u>K. g3 — f3(1)</u>	<u>D. f7 — g7</u>	<u>K. f3 — e3</u>	<u>D. g7 — g4</u>	<u>S. e2 — d4</u>	
S.	<u>D. d2 — d6*</u>	<u>Er. g8 — h6</u>	<u>Er. h8 — f8*</u>	<u>Er. h6 — g4*</u>	<u>D. d6 — c5*</u>	<u>£. c8 — g4(2)</u>

1. Ging der König nach h4, so bot die Königin auf h6 Schach und gewann.
 2. Schwarz hat die Uebermacht.

16. W. Nimmt der König £. g4, so gewinnt Schwarz durch Er. g8 — h6* die Königin.
 19. W. Auf a2 — a4 folgte a7 — a5.
 20. W. Ging B. e4 einen Schritt vor, um das Schach zu decken, so verfolgte die feindliche Königin das Schach auf g6.

I. Veränderung.

5. W. S. b1 — c3.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5.	S. b1 — c3	g4 — f3		6) D. d1 — f3	c7 — c6

6. S. Dieses kräftige Gegenspiel ist dem Verfasser von Herrn Dr. jur. Lyncker mitgetheilt, der es in Praxi gegen die stärksten Spieler siegreich durchgeführt hat. — Auch gibt der von v. Bilguer und v. d. Pasa Handb. des Schachsp. a. a. D. Note 17 (Seite 331) ange deutete Zug 6. d7 — d6, und, nachdem Weiß 7. B. f4 genommen, oder d2 — d4 gezogen, 7. £. c8 — e6 dem Schwarzen ein starkes Spiel; denn Weiß mag hierauf den Kaiser schlagen, oder anders durch d4 — d5 zurückdrängen, so ist in beiden Fällen, worauf hier Alles ankömmt, der Angriff auf f7 bedeutend geschwächt. Ober geschähe nach de la Bourdonnais im Palamède, 1836, Seite 396, 6. S. d7 — d5, so wäre die Folge:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.		
7) D.	f3—f4		f7—f6	15) D.	h7—h5*	D.	g7—g6	
8)	e4—e5	D.	d8—e7	16)	h5—e2	Tr.	g8—g7	
9) K.	rochirt	D.	e7—e5	17)	d2—d4	L.	c8—g4	
10) D.	f4—h4	Tr.	f8—e7	18) D.	e2—g2	Tr.	g7—h7	
11) Tr.	c4—g8	Tr.	h8—g8	19)	L.	c1—f4	G.	b8—a6
12) D.	h4—h7	D.	e5—g5	20) Tr.	e1—e3	K.	e8—d7	
13)	g2—g3		d7—d5	21) L.	a1—e1	L.	a8—h8	
14) Tr.	f1—e1	D.	g5—g7	22)	h2—h4	Tr.	h7—g7	

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1) { W.	Tr.c4-d5	Tr.d5-f7*	d2-d4	e4-e5	L. c1-f4	L. f4-g5	L. g5-f6
{ S.	c7-c6	K.e8-f7	Tr.g8-f6	Tr.f8-g7	Tr.h8-e8	D.d8-d4	L. c8-g4(1)
2) { W.			D.f3-h5*	d2-d4	L. c1-f4	L. f4-e5*	D.h5-g5
{ S.			K.f7-g7	L. c8-e6	L. e6-f7	Tr.g8-f6	L. f7-g6(1)
3) { W.		Tr.d5-b3	Tr. b3-e6	D.f3-h5*	d2-d4	0-0	D.h5-a5
{ S.		L. c8-e6	f7-e6	K.e8-d7	D. d8-f6	D. f6-g6	G. b8-a6(2)

1. Schwarz ist der stärkere und gewinnt.

2. Es folgen nun noch etwa die Züge 14. $\frac{L. c1-f4}{Tr. f8-b4}$ 15. $\frac{D. a5-a4}{Tr. g8-e7}$

und auch nach dieser Variante bleibt Schwarz im Vortheil.

7. W. Auf d2—d4 oder auf e4—e5 folgte d7—d5.

7. S. Oder D. d8—f6, und, wenn nach Abtausch der Königinnen, wobei Tr. g8 nach f6 kam, Weiß im 9. Zuge rochirte, 9. S. Tr. f8—c5* und 10. G. d7—d5.

8. W. Auf D. f4—f5 folgte D. d8—e7; nicht so gut wäre d7—d5.

9. W. Auf d2—d4 würde d7—d5 erwiedert werden.

10. W. Der doppelte Angriff auf Tr. g8 durch D. f4—g4 wäre nicht so gut gewesen, weil Schwarz den Springer nach e7 herausgebracht und hernach durch d7—d5 die Königin und Tr. c4 bedroht hätte.

11. W. Um den B. h7 zu gewinnen. Auf Tr. f1—e1 dagegen folgte D. e4—c4*, und, wenn der König sich nach h1 gerettet, oder nicht so gut, Tr. e1 nach e3 das Schach gedeckt hätte, 12. S. D. c4—g4 oder d7—d5.

13. W. Dies ist besser als Tr. f1—f2, wovon die Folge gewesen sein würde

13. $\frac{D. h7-e4^*}{Tr. e7-c5}$ 14. $\frac{D. g5-e5}{D. g5-e5}$.

15. W. Als der schwächere Theil sucht dieser den Abtausch der Königinnen so lange als möglich zu vermeiden.

18. S. Um den Zug h2—h3 zu vermeiden.

20. W. Um die Thürme zu verdoppeln.

22. Dieses bis hieher dem Verfasser mitgetheilte hübsche Spiel könnte etwa nach

23. $\frac{b2-b3}{G. a6-b4}$ auf folgende Weise bis zu Ende geführt werden:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
24.	♞. e1—c1	♞. g4—f5	34.	♞. e1—e2	c6—d5
25.	♞. e3—e2	♞. f5—e4	35.	♞. e4—e7*	♞. d7—e7
26.	♞. c3—e4	d5—e4	36.	♞. e3—f2*	♞. e7—d7
27.	♞. e2—e4	♞. h8—h4	37.	♞. f2—g2	♞. g6—h5
28.	♞. c1—e1	♞. h4—h5	38.	♞. e2—e3	♞. h5—h2*
29.	♞. g2—e2	♞. b4—d5	39.	♞. g2—f3	♞. h1—f1*
30.	c2—c4	♞. g7—h7	40.	♞. f3—g4	♞. h2—h7
31.	c4—d5	♞. h5—h1*	41.	♞. e3—c3	♞. h7—g6*
32.	♞. g1—f2	♞. h7—h2*	42.	♞. g4—h3	♞. g6—h5*
33.	♞. f2—e3	♞. h2—e2*	43.	♞. h3—g2	♞. g5—h1†

Zehntes Gambitspiel.

Ferneres Gambit des Nuzio.

5. W. ♞. rochirt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	♞. f1—c4	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4	5)	♞. rochirt	g4—f3
3.	♞. g1—f3	g7—g5	6)	♞. d1—f3	♞. d8—f6

5. W. Die Rochade ist offenbar stärker, als die correspondirenden Züge der vorhergehenden beiden Spielarten, indem diese zu Angriffen führt, denen der minder gewandte Spieler nur selten gewachsen sein wird.

6. W. Dieser Zug ist stärker als 6. d2—d4, der zwar auch einige schwierige Fallen enthält, dagegen aber, wenn diese vom Gegner vermieden werden, desto entschiedener den Verlust des Spiels herbeiführt. Nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	{ W. <u>♞. c4—d5</u>	♞. f1—f2	♞. d5—b3	c2—c3	♞. b1—d2		
	{ S. d7—d5 ¹⁾	♞. c8—g4	c7—c6	♞. f8—g7	♞. g7—h6	♞. g8—e7 ²⁾	
2	{ W. <u>e4—d5</u>	♞. f1—f2	♞. b1—d2	♞. d2—f3	♞. d1—e1	♞. f3—d2	
	{ S. <u>♞. c8—g4</u>	♞. f8—d6	♞. g8—f6	♞. f6 e4	f7—f5	♞. d8—e7 ²⁾	
3	{ W. <u>♞. f1—f4</u>	♞. d1—h5	♞. h5—f7*	♞. f7—f8*	♞. f4—f8*	♞. f8—f7 ⁴⁾	
	{ S. f3—g2 ³⁾	♞. f8—h6	♞. d8—g5	♞. e8—d8	♞. h6—f8	♞. d8—e7	
4	{ W. <u>♞. d1—h5</u>	♞. f4—f2	♞. c1—g5	♞. g5—h6	♞. f2—f4 ⁴⁾		
	{ S. <u>♞. g8—h6</u>	♞. d8—e7	d7—d6	♞. e7—d7	♞. f8—e7		
5	{ W. <u>♞. c4—f7*</u>	c2—c3	♞. c1—g5 ⁴⁾				
	{ S. <u>♞. e7—b4</u>	♞. e8—d8	♞. b4—b6				

1. Dies ist für Schwarz der beste Gegenzug, indem Weiß dadurch mehre Tempo's und damit den Angriff verliert.

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
7) c2 — c3	Er. f8 — h6	12. L. c1 — f4	Er. h6 — f4
8) d2 — d4	d7 — d6	13) Er. f1 — f4	S. b8 — c6
9) D. f3 — d3	L. c8 — e6	14) S. b1 — d2	f7 — f6
10) g2 — g3	L. e6 — c4	15) L. a1 — f1	R. rochirt
11. D. d3 — c4	D. f6 — e7	16) b2 — b4	h7 — h5

2. Schwarz hat ein entschieden vortheilhaftes Spiel.

3. Dieser Zug durfte nicht geschehen, weil Schwarz sich dadurch den stärksten Angriffen aussetzte.

4. Wei gewinnt.

7. W. Um das Feld d4 gegen die feindliche Königin zu schützen. Auf d2 — d3 folgte aber 7. Er. f8 — h6 8. S. b1 — c3 9. e4 — e5

10. L. c1 — f4 11. Er. c4 — f7* und Schwarz behielt ein vortheilhaftes Spiel. — Oder 7. W. e4 — e5. Siehe I. Veränderung.

7. S. Bot Laufer f8 auf c5 Schach, so zog sich der feindliche König nach h1 zurück.

8. S. Dieser Zug ist höchst wichtig; er hindert nicht nur den sehr gefährlichen Angriff des B. e4 nach e5 auf die Königin, sondern gibt auch Gelegenheit zur Entwicklung des S. Spiels, so daß W. nicht wieder zu einem wirksamen Angriff gelangt. — Neuere Schriftsteller — vergl. v. Bilguer und v. d. Casa Handb. des Schachsp. B. I., Eröffn. 5, Abschn. IX. §. 5. —, die für das Gambit Muzio eine gewisse Vorliebe besitzen, und es nicht gern für ein verlorne Spiel ansehen wollen, ignoriren diesen Zug, der aus des Verfassers 1. Aufl. seines Gambits (1829. Seite 103) längst bekannt ist, und empfehlen statt dessen den weit schwächern Zug 8. S. S. b8 — c6. Siehe III. Veränderung.

9. W. Oder L. c1 — f4, worauf folgen würde:

9.	10.	11.	12.	13.	
W.	D. f3 — d3	g2 — g3	D. d3 — c4	Er. f1 — f4	etc.
S.	Er. h6 — f4	L. c8 — e6	L. e6 — c4	D. f6 — e7	S. b8 — c6

wie oben von 14. W. an.

10. W. Nahm statt dessen Er. c4 den feindlichen Laufer auf e6, so brachte Schwarz, indem dieser den Laufer mit B. f7 wieder schlug, seine Bauern in die beste Ordnung. Auch wäre 10. W. d4 — d5 fehlerhaft gewesen, weil der zum Angriff so wichtige Bauer e4 dann zurückblieb und Schwarz seinen Springer später auf e5 leicht eine vortheilhafte Position hätte einnehmen lassen können.

13. W. Den Laufer mit g3 zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

14. W. Um hernach zum nachdrücklicheren Angriff die Thürme zu verdoppeln.

15. W. Anstatt dessen Er. f4 — g4 wäre ein verlornes Zug gewesen.

16. S. Auch d6 — d5 ist ein guter Zug.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17)	b4—b5	S. c6—a5	23.	T. f1—b1	D. e7—c7
18.	D. c4—b4	b7—b6	24.	D. c4—b5	K. b7—a7
19)	S. d2—b3	c7—c5	25)	Tr. f4—f5	h5—h4
20)	b5—c6	S. a5—c6	26)	g3—g4	Er.g8—h6
21.	D. b4—c4	K. c8—b7	27.	Tr. f5—f4	d6—d5
22.	a2—a4	a7—a5	28)	Tr. f4—f2	d5—e4

17. W. Um den Angriff zu behalten.

19. W. Ging B. e4 vor, so wurde dieser von d6 genommen, und Schwarz verstärkte, indem nun die Königinnen getauscht werden mußten, sein Spiel.

20. W. Ueber diesen Zug vergl. Einleitung §. 9. No. 6.

25. W. Zum nachdrücklichen Angriff auf h5.

26. W. Bauer h4 darf von g3 nicht geschlagen werden, weil der König dadurch zu sehr entblößt würde.

28. W. Auf Tr. f4—f5 folgte Er. h6—g4 und bald darauf der Gewinn des Spiels; auf 28. W. e4—d5 folgte dagegen:

28. S. Weiß ist um einen Offizier schwächer und verliert das Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
28.	— —	D. c7—f4	34.	K. e2—f1	Tr. e8—e6
29)	S. b3—c5	D. f4—g4*	35.	d5—e6	D. d4—f4*
30.	K. g1—f2	D. g4—f4*	36)	K. f1—e1	D. f4—e3*
31.	K. f2—e2	Tr. h8—e8*	37.	K. e1—f1	T. d8—d2
32)	S. c5—e6	S. c6—d4*	38)	D. b5—f5	D. e3—e2*
33.	c3—d4	D. f4—d4	39.	K. f1—g1	D. e2—g2†

29. W. Um einen Angriff auf den König nach a6 und b6 zu eröffnen. Durch Wegnahme des S. c6 gingen Züge verloren.

32. W. Ging der König nach d1 oder d3, so folgte die feindliche Königin mit einem Schachgebote auf f3 nach.

36. W. Ging der König nach g1 oder g2, so folgte der feindliche Thurm mit einem Schachgebote auf g8.

38. W. Durch D. b5—d7* hätte das Mat wohl noch um einige Züge verzögert, doch der Verlust des Spiels nicht gehindert werden können.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	e4—e5	D. f6—e5	15. S. e4—c5*	d6—c5
8)	d2—d3	Er. f8—c5*	16) D. e2—e6*	R. d7—e6
9. R.	g1—h1	d7—d6	17) L. f4—c7	f7—f6
10) L.	c1—f4	D. e5—f6	18. Z. a1—e1*	R. e6—f7
11) D.	f3—e2*	L. c8—e6	19. Er. f1—f5	b7—b6
12. S.	b1—c3	R. e8—d7	20. L. c7—e5	S. b8—d7
13. S.	c3—e4	D. f6—g6	21) L. e5—c3	Er.g8—e7
14. Er.	c4—e6*	D. g6—e6		

7. W. Dieser Zug wird von v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 5. Note 6, für stärker gehalten als 7. W. c2—c3 und soll Schwarz das Spiel — vergl. ebendas. Spiele 15 bis 46 — im günstigsten Falle nur remis machen können. Der Verfasser hält indessen das Gambit Muzio auch nach dieser Spielart für verloren, wie er im Verfolg zeigen wird.

8. S. Dieser Zug ist stärker als Er. f8—h6, den v. Bilguer und v. d. Lasa den Schwarzen thun lassen. Denn indem der Lauser beim Herausziehen dem König Schach bietet, und dieser gezogen werden muß, gewinnt Schwarz ein Tempo zu dem Zuge d7—d6.

10. W. Oder L. c1—d2. Siehe II. Veränderung.

11. W. Bot die Königin auf e4 Schach, so deckte es Schwarz durch Er.g8—e7.

16. S. Nahm B. f7 die Königin wieder, so gewann Weiß in Folge des Zuges L. f4—e5 einen Offizier.

17. W. Auf Z. a1—e1* folgte:

	17.	18.	19.	20.	21.
W.	<u>L. f4—e5</u>	<u>L. e5—f6</u>	<u>Er. f1—f6</u>	<u>Er. f6—f7*</u>	
S.	R. e6—d7	f7—f6	Er.g8—f6	S. b8—a6	R. d7—c6

21. Schwarz hat einen Offizier gegen einen Bauern vor und muß daher das Spiel gewinnen.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
10. L.	c1—d2	D. e5—f5	13. S. c3—d5	R. e8—d8
11. S.	b1—c3	S. b8—c6	14) S. d5—f4	S. c6—e5
12. Z.	a1—e1*	Er.g8—e7	15. D. f3—e2	D. f5—g4

14. W. Auf D. f3—e2 folgte Er. e7—d5; auf L. d2—f4 aber L. c8—e6, und auf S. d5—e7:

	14.	15.	16.	17.
W.	<u>D. f3—e2</u>	<u>Er. f1—f4</u>	<u>L. c4—b3</u>	
S.	S. c6—e7	d6—d5	D. f5—g6	L. c8—e6(1)

1. Schwarz steht um einen Offizier besser.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
16.	D. e2—e4	c7—c6		22.	c2—c3 D. g4—g7
17)	g2—g3	f7—f5		23.	b2—b4 a5—b4
18.	D. e4—g2	S. e5—c4		24.	c3—b4 Kr. c5—d4
19.	d3—c4	a7—a5		25.	L. e2—e6 d6—d5
20.	L. e1—e2	Kr. h8—e8		26)	c4—d5 c6—d5
21.	Kr. f1—e1	L. c8—d7			

17. W. Auf d3—d4 folgte:

	17.	18.	19.	20.	21.
1	{ W. S. f7-f5	S. f4-e6* L. c8-e6	D. e4-g4 f5-g4	Kr. c4-e6 c5-d4	
2	{ W. S.	D. e4-e3 Kr. c5-b6	L. d2-c3 Kr. h8-e8	Kr. c4-e2 D. g4-h4	D. e3-d2 S. e5-g6(1)

1. In beiden Varianten ist Schwarz im Vortheil geblieben und muß gewinnen.

26. Die Angriffe, die Weiß noch hat, sind leicht zurückzuschlagen, und da er seinen Offizier nicht wieder erobert, so muß Schwarz das Spiel gewinnen.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8)	— —	S. b8—c6		10) S. b1—d2	d7—d6
9.	c4—e5	D. f6—f5		11) Kr. c4—d3	D. f5—g4

8. S. Dieser Zug geschieht, um den B. d4 zu bedrohen, indem aber B. e4 nun ungestraft vordringt und die Mitte des Schwarzen bedrängt, was nicht geschehen kann, wenn d7—d6 gezogen wird, so ist 8. S. S. b8—c6 offenbar fehlerhaft. Indessen kann Schwarz das verlorne Tempo wieder einholen und das Spiel noch gewinnen, wenn er einen spätern Fehler vermeidet.

10. S. Nach v. Bilguer und v. d. La Sa a. a. D. §. 5. Sp. 1. soll anstatt dessen Kr. g8—e7 gezogen werden. Die nothwendige Folge dieses Zuges ist:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	S. d2—e4	S. e4—f6*	Kr. c4—d3	D. f3—b5	Kr. f1—f4	L. c1—f4(1)
S.	0—0	K. g8—g7	D. f5—e6	Kr. e7—g6	Kr. g6—f4	

1. Schwarz ist in wenigen Zügen mat.

11. W. Ober Kr. c4—d5; siehe IV. Veränderung, oder

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
1	{ W. D. f3-e2	Kr. c4-b5	Kr. b5-c6	d4-e5	S. d2-b3	S. b3-d4
	{ S. d6-e5	L. c8-d7	L. d7-c6	S. g8-e7	Kr. e7-g6	D. f5-e5
2	{ W. e5-d6	S. d2-e4	d4-d5	Kr. c4-b5*	D. f3-d1	d5-e6 Kr. f1-f4
	{ S. Kr. f8-d6	L. c8-e6	S. c6-e5	K. e8-e7	D. f5-e4	f7-e6 D. e4-d5

Nach beiden Varianten bleibt Schwarz im Vortheil.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
12)	D. f3—e4	d6—d5	20)	D. a6—b5	a7—a6
13.)	D. e4—d5	£. c8—e6	21.	£. e4—d6*	£. d8—d6
14.)	D. d5—b5	K. rochirt	22)	£r. d3—e2	f4—f3
15.)	£. d2—e4	£. e6—d5	23.	£r. e2—f3	£. b7—f3
16)	£r. f1—f2	b7—b6	24.)	D. b5—f1	£. d6—g6
17.	a2—a4	£. c6—a5	25.	£r. f2—f3	£. a5—b3
18)	b2—b4	£. d5—c6	26)	£r. f3—g3	D. g4—e4
19.)	D. b5—a6*	£. c6—b7			

12. S. Auch f4—f3 wäre ein guter Zug gewesen. Nämlich:

	12.	13.	14.	15.	16.	17.
WV.	_____	e5-d6*	£r. d3-e4	K. g1-h1	£r. e4-g2	£. c1-d2
	S. f4-f3	D. g4-e4	£r. h6-e3*	f3-g2*	£r. e3-d2	c7-d6(1)

1. Schwarz hat ein stärkeres Spiel behalten.

16. WV. Um g2 zu schützen, wenn £. e4 gerückt wird.

16. S. Auf a7—a6 zog die Königin sich nach a4 zurück.

18. WV. Ein sehr interessantes Spiel folgt auf £. e4—c5, der von B. b6 genommen wird.

Die nächsten Züge sind alsdann:

	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
WV. D. b5-a5	£r. d3-f1	£r. f2-d2	£r. f1-b5	£r. d2-d4	D. a5-a6*	£r. d4-b4	
S. D. g4-d1*	c5-d4	D. d1-b3	f4-f3	£r. h6-c1	K. c8-b8	D. b3-d1*	

Schwarz zieht Laufer d5 nach b7 zurück und gewinnt das Spiel.

20. WV. Nahm die Königin den B. h7, so zog Schwarz £. a5—c6 und gewann sie.

22. WV. Ober D. b5—e8*. Die Folge war:

	23.	24.	25.	26.
WV. _____	D. e8—f7	D. f7—a2	£r. d3—f1	
S. £. d6—d8	£. d8—f8	D. g4—d1*	£. a5—b3	

26. Schwarz gewinnt das Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. \mathbb{L} , \mathbb{L} im Lager — $\mathbb{K.g1} - \mathbb{D.f3} - \mathbb{Tr.f1} - \mathbb{Kr.c4} - \mathbb{G.d2} - \mathbb{B.a2; b2; c3; d4; e5; g2; h2} -$
 S. $\mathbb{K}; \mathbb{L}; \mathbb{Tr}; \mathbb{L}$ und \mathbb{Gr} im Lager — $\mathbb{D.f5} - \mathbb{Kr.h6} - \mathbb{G.c6} - \mathbb{B.a7; b7; c7; d6; f7; f4; h7} -$

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11.	$\mathbb{Kr. c4-d5}$	$\mathbb{L. c8-d7}$	18.	$\mathbb{D. c4-a4}$	$\mathbb{Tr.h8-g8}$
12)	$\mathbb{G. d2-e4}$	$d6-e5$	19.	$b2-b4$	$f4-f3$
13)	$\mathbb{D. f3-e2}$	$\mathbb{Gr.g8-e7}$	20)	$g2-g3$	$\mathbb{Kr.h6-d2}$
14)	$\mathbb{Kr. d5-b3}$	$e5-d4$	21.	$\mathbb{G. e4-d2}$	$\mathbb{Tr.g8-g3}^*$
15.	$\mathbb{L. c1-d2}$	$\mathbb{K. roch. c8}$	22)	$\mathbb{K. g1-h1}$	$\mathbb{D. e5-e2}$
16.	$\mathbb{Kr. b3-c2}$	$\mathbb{D. f5-e5}$	23.	$\mathbb{L. f1-g1}$	$\mathbb{D. e2-h2}^*$
17.	$\mathbb{D. e2-c4}$	$\mathbb{L. d7-e6}$	24.	$\mathbb{K. h1-h2}$	$\mathbb{Tr.g3-h3}^\dagger$

12. W. Auf $e5-d6$ zog S. $\mathbb{Gr.g8-f6}$, und es folgte hierauf etwa:

13.	14.	15.	16.	17.
W. $\mathbb{Kr. d5-e4}$	$\mathbb{G. d2-e4}$	$\mathbb{L. c1-f4}$	$\mathbb{D. f3-f4}$	$\mathbb{Tr. f1-f4}$
S. $\mathbb{Gr. f6-e4}$	$0-0-0$	$\mathbb{D. f5-f4}$	$\mathbb{Kr. h6-f4}$	$f7-f5$

13. W. Den König in verdeckten Angriff zu stellen, im Fall Schwarz $\mathbb{B.d4}$ mit $e5$ nehmen sollte.

14. S. Nachdem $\mathbb{Gr.g8}$ nach $e7$ das verdeckte Schach gedeckt hat, durfte Schwarz den $\mathbb{B.d4}$ nehmen.

20. W. Auf $\mathbb{Tr. f1-f3}$ folgte 20. $\mathbb{Kr. h6-d2}$ 21. $\mathbb{G. e4-d2}$
 $\mathbb{G. d2-e4}$
 22. $\mathbb{G. c6-d4}$

22. W. Auf $h2-g3$ folgte 22. S. $\mathbb{D. e5-g3}^*$ 23. S. $\mathbb{D. g3-g2}^\dagger$;
 und zog der König nach $f2$, so war die Folge: 22. $\mathbb{D. e5-e3}^*$

23. $\mathbb{K. f2-g3}$ 24. $\mathbb{K. g3-h4}$
 $\mathbb{L. d8-g8}^*$ $\mathbb{D. e3-g5}^\dagger$

Fünftes Gambitspiel.

Gambit des Cunningham*)

mit dem Ausweichungszug 5. V. K. e1—f1.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5 2.	f2—f4	e5—f4

*) Um im Gambit des Königspringers das Schach von der Dame (auf h4) zu vermeiden, deckt der Gambitgeber (Weiß) das Feld mit dem Springer vom Könige (3. Z. g1—f3). Will der Gegner das Schach dennoch geben, so ist erforderlich, daß er das Feld mit seinem Laufer (3. Z. f8—e7) zum andern Male angreift. Will der Gambitgeber das Schach nicht kommen lassen, so braucht er zum 4. Zuge nur den Bauer des Königsthurms zwei Schritt (h2—h4) vorzuziehen. Nimmt er es aber an, indem er zum 4. Zuge den gewöhnlichen Lauferzug thut, so bleibt demselben abermals die Wahl, ob er dem Schach durch Wegziehen des Königs (nach f1) ausweichen, oder durch Vorschieben des Königspringerbauers (5. Z. g2—g3) decken will. Im ersten Falle entsteht ein Ausweichungsspiel, bei welchem der Gambitgeber seinen verlorren Bauer wieder gewinnt, und ein vortheilhaftes Spiel bekommt, im letzten Falle dagegen entsteht ein Spiel, welches zwar in Capitain John Bertin — *The noble game of Chess containing rules and instructions for the use of those, who have already a little Knowledge of this game.* London, Woodfall, 1735, 78 Seiten. 12. — schon einen ausführlichen Bearbeiter gefunden, doch von Stamma in seinem Werke — *The noble game of Chees, or a new and easy method, to learn to play well in a short time etc.* London, 1745. 120 Seiten — zuerst nach seinem angeblichen Erfinder — from the supposed inventor — das drei Bauern oder Cunningham's Gambit genannt wird, und jetzt unter diesem Namen allgemein bekannt ist. Dieses Spiel, später auch von Philidor und andern namhaften Schriftstellern geistreich behandelt, ist an sich zwar unhaltbar, indessen zeichnet sich dasselbe durch seine Lebhaftigkeit, insbesondere aber durch eben so kühn als meisterhaft ausgeführte Bauern=Manöver aus. Diese hervorzuheben, scheint die Absicht der ersten Bearbeiter dieses Gambits gewesen zu sein, und haben sie den Gegner, nämlich den Gambitnehmer, wahrscheinlich nur aus dem Grunde hin und wieder schwächere Züge (die an ihrem Orte bemerkt werden sollen) thun lassen, um das Beispiel von einem freien, nicht genug zu empfehlenden Spiele mit den Bauern, desto klarer und lehrreicher darzustellen.

1. Das folgende Spiel, dem der Verfasser etwas Neues und wesentlich Besseres nicht beizufügen wußte, ist größtentheils andern Schriftstellern, wie das außerdem noch bei einigen im vorliegenden Werke nur der Vollständigkeit wegen aufgenommenen Spielen der Fall ist, entlehnt worden. Ueber dieses Spiel insbesondere vergl. m. v. Bilguer und v. d. La Sa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 5. Abschn. II. §. 1.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
3)	Er. g1—f3	Fr. f8—e7	10)	Er. f3—h2	f4—f3		
4)	Fr. f1—c4	Fr. e7—h4*	11.	g2—f3	g4—g3		
5)	R. e1—f1	Fr. h4—f6	12.	Er. h2—g4	Fr. e7—h4		
6.	e4—e5	Fr. f6—e7	13.	S. b1—c3	c7—c6		
7.	d2—d4	d7—d5	14.	R. f1—g2	h7—h5		
8)	Fr. c4—e2	g7—g5	15)	Er. g4—e3	Fr. h4—g5		
9.	h2—h4	g5—g4	16.	f3—f4	Fr. g5—f4		

3. S. Um im folgenden Zuge Schach zu geben.

4. W. Schach wäre leicht durch h2—h4 zu vermeiden. Der Laufer wird gezogen, um dem drohenden Schach entweder nach f1 auszuweichen, oder möglichst bald zu rochiren.

5. W. In Folge dieses Zuges kann Weiß den verlorenen Gambitbauer wieder gewinnen und sein Spiel zugleich in eine gute Verfassung setzen. Da diese Spielart nun lediglich vom Gambitgeber abhängt, so ist deshalb 3. S. Fr. f8—e7 von vorn herein fehlerhaft.

5. S. Auf Fr. h4—e7 folgte Er. f3—e5. Auch konnte noch auf folgende Weise gespielt werden:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1 {	W. d2-d4	D. d1-c2	Er. f3-h4	Er. h4-f3	h2-g3	Fr. c1-f4(1)	
	S. Er. g8-h6	Er. h6-g4	Er. g4-f2	Er. f2-h1	Er. h1-g3*	f4-g3	
2 {	W. d2-d4	e4-e5	d4-e5	Fr. c1-f4	S. b1-c3	S. c3-e4(1)	
	S. d7-d6	D. d8-f6	d6-e5	D. f6-e7	Fr. c8-g4	c7-c6	
3 {	W. d2-d4	Er. f3-g5	D. d1-f3(1)				
	S. Fr. h4-g5	d7-d6	D. d8-g5				
4 {	W. Fr. c4-d5	d2-d4	Fr. d5-b3	c2-c3	Fr. d3-f7*	Er. f3-e5*(2)	
	S. d7-d5	Fr. h4-e7	c7-c6	Fr. c8-g4	g7-g5	R. e8-f7	

1. Weiß steht besser.

2. Weiß gewinnt den geopfertem Offizier zurück und bleibt dann um einen Bauern besser.

8. W. Den Bauer passé zu nehmen, wäre fehlerhaft gewesen, weil der Gegner den nach d6 schlagenden Königsbauer mit Fr. e7 wieder genommen und damit B. f4 gedeckt hätte.

10. S. Oder, wodurch W. indessen ebenfalls seinen Bauer und auch den Angriff wieder gewinnt:

	10.	11.	12.	13.
W.	Fr. c1-f4	g2-g3	Er. h2-g4	
S.	h7-h5	Fr. e7-h4	Fr. h4-g5	

15. S. Ging der Laufer nach e7 zurück, so schlug der König den B. g3; wurde diesem dann durch h5—h4 Schach geboten, so zog er sich nach f2 zurück und W. erhielt ein gutes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
17) Kr. e2—h5	Sr.g8—h6	19) S. e2—g3	
18) D. d1—f3	Kr. f4—g5		

17. S. Weiß würde sonst den B.f7 mit Vortheil haben nehmen können.

18. S. Auf D. d8—g5 folgte:

19.	20.	21.	22.
W. S. c3—e2	K. c1—e3	S. a1—f1	S. f1—f3
S. Kr.f4—e3	D.g5—f5	D.f5—f3*	

19. Weiß hat den verlorenen Bauer wieder gewonnen und ein weit stärkeres Spiel.

Zwölftes Gambitspiel.

Eigentliches Gambit des Cunningham.

5. W. g2—g3.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	8) e4—e5	d7—d5
2. f2—f4	e5—f4	9. c5—f6	Sr.g8—f8
3. Sr. g1—f3	Kr. f8—e7	10. Kr. c4—b3	K. c8—e6
4. Kr. f1—c4	Kr. e7—h4*	11) d2—d4	Sr.f6—e4
5) g2—g3	f4—g3	12. K. c1—f4	f7—f5
6. K. rochirt	g3—h2*	13) S. b1—d2	D. d8—e7
7) K. g1—h1	Kr. h4—f6	14) c2—c4	c7—c6

5. W. Dieser Zug bildet das eigentliche Gambit Cunningham.

5. S. Wird der angegriffene Kr. h4 nach g5 oder e7 zurückgezogen, so erfolgt im ersten Fall die Rochade, im andern dagegen 6. W. Sr.f3—e5.

7. W. B. h2 wird nicht genommen, weil er dem Könige auf h2 zum Schutze dient.

7. S. Auf Sr.g8—h6 folgte 8. d2—d4, und wenn Schwarz dann rochirte oder d7—d5 zog, 9. W. K.c1—h6. Oder 7. S. Kr.h4—e7, siehe I. Veränderung.

8. S. Um K.c8 frei zu bekommen; verließ hingegen Kr.f6 seine eingenommene Stellung, so wurde der gegnerische Angriff auf f7 äußerst gefährlich. Zudem behält Schwarz eine, den Verlust des Offiziers ausgleichende Anzahl Bauern vor.

11. W. Oder d2—d3, um dem feindlichen Springer das Feld e4 zu wehren. Siehe III. Veränderung.

13. S. Da der Sr.e4 eine gute Position eingenommen hat, so wäre es fehlerhaft, diese zu verlassen, um den feindlichen S. d2 zu nehmen.

14. S. Der Bauer d5 mußte gedeckt werden, um die Stärke der Mittelbauern zu bewahren. Böge Schwarz dafür d5—c4, so verliere sein Spiel

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15.	c4—d5	c6—d5	28.	b4—b5	S. c6—e7
16) L.	a1—c1	S. b8—c6	29. L.	c5—c7	L. d6—d7
17) S.	d2—e4	f5—e4	30. L.	c7—d7	L. e6—d7
18. Sr.	f3—h2	K. roch. g8	31) K.	h1—g2	h5—h4
19) D.	d1—d2	h7—h6	32. L.	e3—f2	K. g6—h5
20. L.	c1—c5	L. a8—d8	33) Lr.	a4—d1*	L. d7—g4
21. Lr.	b3—a4	g7—g5	34) Lr.	d1—g4*	K. h5—g4
22. L.	f4—e3	Lr. f8—f1*	35. Sr.	f1—e3*	K. g4—f4
23. Sr.	h2—f1	D. e7—d6	36. K.	g2—h3	K. f4—f3
24. D.	d2—h2	K. g8—g7	37. Sr.	e3—g4	S. e7—f5
25. D.	h2—d6	L. d8—d6	38. L.	f2—g1	e4—e3
26)	a2—a3	K. g7—g6	39.	a3—a4	e3—e2
27.	b2—b4	h6—h5	40) L.	g1—f2	S. f5—d4

die Haltung, indem Sr. e4 nur von einem Bauer unterstützt bliebe, und müßte, um ihn zu erhalten, zurückgezogen werden.

16. S. Dadurch wird Weiß verhindert, mit L. c1 nach c7 zu gehen.
17. W. Es geschieht, weil für diesen Springer doch kein Feld offen ist, wohin er mit Vortheil gezogen werden könnte.
19. S. Um L. e3—g5 zu vermeiden.
26. S. Der König sucht näher zu rücken, weil dieser nach der gegebenen Regel in Thätigkeit gesetzt werden muß, sobald die vornehmsten Offiziere geschlagen sind.
31. Weiß gewinnt ohnfehlbar das Spiel, wenn er — wie ein Recensent im Koch'schen Schachcodex richtig bemerkt — anstatt obigen Zuges besser b5—b6 zieht. Siehe IV. Veränderung.
33. S. Um die Laufer des Gegners zu vereinzeln, weil sie vereinigt dem Fortgange der Bauern hinderlich sind.
34. W. Da durch Sr. f1—e3 ein Zug verloren ging, so war dies das Beste, was geschehen konnte.
40. In dieser Lage gewinnt Schwarz in Folge der Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	—	Lr. h4—e7	8)	Lr. c4—f7*	K. e8—f7

8. S. Dber K. e8—f8. Siehe II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9) Sr. f3 — e5*	R. f7 — e8	14. D. h5 — f7*	R. e7 — d6
10) D. d1 — h5*	g7 — g6	15) Sr. e5 — c4*	R. d6 — c5
11. Sr. e5 — g6	Sr.g8 — f6	16. D. f7 — d5*	R. c5 — b4
12. Tr. f1 — f6	Tr. e7 — f6	17. a2 — a3*	R. b4 — a4
13. Sr. g6 — e5*	R. e8 — e7*	18. D. d5 — a5†	

9. Auf R. f7 — e6 war die Folge: 10. $\frac{D. d1 — g4^*}{R. e6 — e5}$ 11. $\frac{D. g4 — f5^*}{R. e5 — d6}$
 12. $\frac{D. f5 — d5^\dagger}{R. e6 — d6}$ oder 10. $\frac{D. d1 — g4^*}{R. e6 — e5}$ 11. $\frac{Sr. e5 — f7^*}{R. e5 — d6}$ u. f. w.

10. W. Sr. e5 — f7 ist kein so starker Zug; denn es wurde damit zwar die Königin, doch nicht so rasch das Spiel gewonnen.

15. S. Auf R. d6 — c6 folgte D. f7 — d5†.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. — —	R. e8 — f8	15. e5 — f6	h7 — h6
9. Sr. f3 — e5	Sr.g8 — f6	16. f6 — g7*	R. f8 — g7
10) Tr. f7 — b3	D. d8 — e8	17) Tr. f1 — f7*	R. g7 — g6
11) Sr. e5 — f7	Tr.h8 — g8	18. D. d1 — d3*	R. g6 — h5
12) e4 — e5	Tr. e7 — c5	19. D. d3 — h3*	R. h5 — g6
13. d2 — d4	Tr. c5 — b6	20. D. h3 — f5*	R. g6 — h5
14) Sr. f7 — g5	Tr.g8 — h8	21. Sr. g5 — f3†	

10. S. Um durch Sr. e5 — f7 den Thurm nicht einzubüßen. Spielte Schwarz statt dessen aber 10. d7 — d5, so würde Weiß den B. d5 mit dem Laufer nehmen, und dessen Spiel eine noch bessere Verfassung bekommen.

11. W. Auf Tr. e7 — c5 erwiedert Weiß 12. Sr. f7 — h8 oder e4 — e5 und bekäme ein gutes Spiel.

12. S. Um die vom Laufer e7 eingesperrte Dame zu befreien. Auf d7 — d5 würde Weiß 13. e5 — f6 den Springer nehmen.

14. S. Um den Thurm nicht gegen Tr. h3 einzubüßen. Nicht so gut wäre es, jetzt den feindlichen Springer durch h7 — h6 anzugreifen.

17. S. Auf R. g7 — g8 folgt Tr. f7 — e7* und der Verlust der Dame.

III. Veränderung.

Stell.: W. D., L., S. und K. im Lager — K. h1 — Lr. f1 —
Lr. b3 — Er. f3 — B. a2; b2; c2; d2. —

S. K., D., L., Lr. und S. im Lager — L. e6 — Er. f6 —
B. a7; b7; c7; d5; f7; g7; h7; h2. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11)	d2—d3	h7—h6	19. Er. f3—e5	S. c6—e5
12. L.	c1—f4	c7—c5	20. L. e1—e5	K. d7—d6
13. L.	f4—h2	S. b8—c6	21. Lr. f1—e1	b7—b5
14) S.	b1—d2	Er. f6—g4	22) c2—c3	L. b8—e8
15. D.	d1—e2	Er. g4—h2	23) a2—a4	a7—a6
16) D.	e2—h2	D. d8—b8	24. S. d2—f3	g7—g5
17) D.	h2—b8*	L. a8—b8	25) K. h1—g2	f7—f6
18. L.	a1—e1	K. e8—d7	26. L. e5—e2	h6—h5

11. S. Um dem feindlichen Springer das Feld g5 zu wehren.
14. S. Um den feindlichen Laufer abzutauschen, eben weil die vereinigten Laufer dem Fortgange der Bauern am hinderlichsten sind.
16. S. Die Königin wird zum Tausch angeboten, weil sie sonst nirgends wirksam einschreiten kann.
17. W. Besser wäre Lr. b3— a4 gewesen, weil damit ein Tempo gewonnen wäre, denn nahm Schwarz auch die Königin, so stand der König auf h2 eben so sicher, als auf h1.
22. S. Um mit Lr. b3, wird dieser von den feindlichen Bauern angegriffen, ausweichen zu können.
23. W. Um die feindlichen Bauern zu trennen.
25. W. K. Reinganum bemerkt zu diesem Zuge — Ben-Oni, Anhang, Reflex. 2. Seite 111 — „Cunningham und Philidor scheinen beide übersehen zu haben, daß hier Weiß einen Bauer rein hätte gewinnen können, wenn er, statt K. h1—g2, gezogen a4—b5 (h4—g5 ist bei ihm ein Druckfehler) und L. b3—d5, indem dieser Laufer nicht wieder genommen werden kann, ohne Verlust des Thurmes e8; und wenn zwar gegen diesen Thurm der Springer f3 gefährdet würde, so hätte Weiß sich indessen doch dabei immer gut gestellt und durch die Wirksamkeit eines mehr besitzenden Thurms gesiegt. Ist also die Einbuße des Thurms unräthlich, so wäre die Wegnahme des besagten Bauern eine gute Priße gewesen.“

Indessen scheint hier, da Schwarz, um keinen Bauer zu verlieren, auf 25. W. a4—b5 nur 25. f7—f6 zu antworten braucht, kein Uebersehen der Verfasser, resp. Bearbeiter dieses Spiels, sonder nur ein Irrthum des Herrn Recensenten obzuwalten. M. s. übrigens:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
27.	a4 — b5	a6 — b5	32. Tr. e1 — h1	Tr. h8 — h5
28) Tr.	e1 — a1	L. e8 — a8	33.	b2 — b3 L. a8 — h8
29. Tr.	a1 — e1	L. e6 — d7	34.	b3 — b4 g5 — g4
30.	d3 — d4	c5 — c4	35. S.	f3 — d2 Tr. h5 — g5
31) Tr.	b3 — e2	h5 — h4	36) Tr.	h1 — f1 g4 — g3

	25.	26.	27.	28.
1) {	W. a4 — b5	L. e5 — e2		
	S. f7 — f6	a6 — b5		
2) {	W.	L. e5 — e6*	Tr. e1 — e6*	b5 — a6
	S.	L. e8 — e6	K. d6 — e6	Tr. h8 — a8(1)

1. Schwarz erobert den B. a6 und gewinnt in Folge der Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

25. S. Indem Weiß seinen Thurm aus dem Schlege des Bauern bringen muß, gewinnt Schwarz ein wichtiges Tempo zur nochmaligen Deckung des B. g5, und kann nun im folgenden Zuge mit B. h6 vorgehen.

28. S. Damit die Thürme auf der offenen Linie sich nicht vereinigen. Zwar hätte dieses auch, wie A. Reinganum a. a. D. Refl. 3. sehr richtig bemerkt, durch 28. S. L. e6 — h3* gehindert werden können, weil Weiß den Laufer ohne Verlust nicht nehmen durfte, vielmehr seinen angegriffenen L. e2 decken und dessen Abtausch dulden mußte. Indessen hätte Schwarz alsdann keine so vortheilhafte Stellung eingenommen, als jetzt, wo der Thurm sich dem feindlichen Thurm zum Abtausch entgegenstellte.

31. S. Um dem feindlichen Springer beim nächsten Angriffe durch g5 — g4 das Feld h5 zu wehren.

36. W. Obwohl in diesem Spiele, offenbar dem schönen Bauernmanöver des Schwarzen zu Gefallen, von der andern Seite hin und wieder nicht mit den stärksten Zügen geantwortet wird, so geschieht dies doch keineswegs im 36. und in den folgenden Zügen, wie A. Reinganum a. a. D. Seite 112. Refl. 4, behauptet, wo es heißt: „diese 33. und 34. Züge sind bloß müßige, aber doch keine so offenbar verderbliche für Weiß, als die 36. und 37. u. s. w., welche den Plan des Gegners augenscheinlich begünstigen. — In einer solchen kritischen Lage, wo man die feindlichen, von ihren Hauptfiguren wohl unterstützte Bauern mächtig vordringen sieht, müßte man auch gegentheils nicht säumen, die Hauptfiguren zur Beschützung herbeizuführen, nicht aber statt dessen noch gar seinen weißen Thurm vom allerwichtigsten Posten h1 abziehen lassen, um auf einen unbedeutenden Bauer Jagd zu machen, mittlerweile der Gegner auf jenes geräumte Feld seinen Bauer zur Dame befördern konnte. —

„Hätte also Weiß das Feld h1 mit dem Thurm besetzt gehalten und als 36. Zug den andern Thurm nach e3 postirt, auch Springer d2 auf f1 und nöthigenfalls durch Laufer c2 nach d1, den König

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
37)	Tr. f1 — f6*	K. d6 — e7		42.	K. g2 — f2	Tr. h8 — f8*	
38.	Tr. f6 — g6	h4 — h3*		43.	K. f2 — e3	D. h1 — h3*	
39)	K. g2 — g1	g3 — g2		44.	S. d2 — f3	D. h3 — f3*	
40.	Tr. g6 — g5	h3 — h2*		45.	K. e3 — d2	D. f3 — f4*	
41.	K. g1 — g2	h2 — h1D*		46)	K. d2 — e1	D. f4 — g5	

gebührend unterstützt, so würde der Schwarze seine Bauern nicht so weit haben vorpoussiren können und daher die Partie schwerlich gewonnen haben."

Der ganz entgegengesetzte Erfolg der vorgeschlagenen Züge dürfte den Irrthum des Recensenten genügend herausstellen. M. f.

	36.	37.	38.	39.	40.
1	{ W. E. e2 — e3	S. d2 — f1	K. g2 — g1 ⁽¹⁾	S. d2 — f1	
	S. g4 — g3	h4 — h3*	h3 — h2*	g3 — g2 ⁽²⁾	
2	{ W.			K. g1 — g2	K. g2 — f3
	S.			L. d7 — h3*	g3 — g2 ⁽²⁾

1. Auf K. g2 — f3 folgt g3 — g2.

2. Schwarz gewinnt.

37. W. Der beste Zug, der geschehen konnte, indem Weiß dadurch noch das vortheilhafteste Spiel erlangt, was es unter diesen Umständen nur bekommen konnte.

39. S. Der Thurm wird geopfert, um einen Bauer in die Dame zu bringen.

46. Schwarz setzt in wenigen Zügen mat.

IV. Veränderung.

Stell.: W. K. h1 — Tr. a4 — L. c3 — S. f1 — B. a3; b5; d4. —

S. K. g6 — L. d7 — S. e7 — B. a7; b7; d5; e4; g5; h5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
31)	b5 — b6	S. c7 — c6		33.	Tr. a4 — d7	h5 — h4
32)	b6 — a7	S. c6 — a7		34)	K. h1 — h2	S. a7 — c6

31. S. Um seinen Bauer auf a7 wieder einzuholen. Eben so entschieden verliere Schwarz das Spiel, wenn er jetzt gleich den B. b6 mit a7 schläge. Siehe V. Veränderung.

32. W. Den Springer anstatt dessen zu nehmen, wäre fehlerhaft, weil Schwarz mit dem Laufer wieder schläge und hernach b7 — b5 zöge.

34. S. Dieser Springer wird gegen den Laufer zum Abtausch geboten, weil er bei der letztern Stellung doch unthätig blieb.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
35. Lr. d7—c6	b7—c6	37) S. f1—h2	
36. K. h2—h3	K. g6—f5		

37. Weiß gewinnt bei der Uebermacht seiner Offiziere leicht die Bauern und das Spiel.

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
31. — —	a7—b6	43. S. g4—f2	f4—f3*
32. Lr. a4—d7	K. g6—f6	44. K. g2—f1	e4—e3
33. Lr. d7—e8	b5—h4	45) S. f2—d3	f3—f2
34. Lr. e8—h5	K. f6—f5	46. K. f1—e2	K. f5—g4
35. S. f1—h2	b6—b5	47. Lr. d5—f3*	K. g4—g3
36) K. h1—g2	S. e7—g8	48) d4—d5	K. g3—h2
37. Lr. h5—g4*	K. f5—g6	49) S. d3—f2	e3—f2
38. Lr. g4—c8	S. g8—f6	50. K. e2—f2	h4—h3
39) S. h2—g4	S. f6—h5	51. d5—d6	b5—b4
40) Lr. c8—b7	S. h5—f4*	52) d6—d7	b4—a3
41. L. e3—f4	g5—f4	53. d7—d8D.	a3—a2
42. Lr. b7—d5	K. g6—f5	54. D. d8—d6†.	

36. S. Um ihn zur Unterstützung der Bauern zu gebrauchen.

39. S. Der Tausch darf nicht angenommen werden, indem die beiden Käufer den schw. König von seinen Bauern abschneiden und diese aufräumen würden.

40. S. Der Bauer d5 ist nicht zu retten, und ist deshalb das Beste, die Käufer zu trennen und mit den Bauern die Mitte zu gewinnen.

45. S. Auf K. f5—g4 folgt S. d3—e5 und der Verlust des B. f3.

48. S. Ober f2—f1D*. Die Folge wäre:

	49.	50.	51.	52.	53.	54.
1	W. K. e2-f1	S. d3-e1*	K. f1-e2	S. e1-f3	S. f3-h2	d5-d6
	S. K. g3-f3	K. f3-g3	h4-h3	h3-h2	K. g3-h2	
2	W.		d5-d6	d6-d7	K. f1-g1	
	S.	K. f3-e4	h4-h3	e3-e2*		

49. W. Dieses Opfer war notwendig, weil Schwarz sonst mit dem Könige nach g1 gegangen wäre und damit ein gutes Spiel bekommen hätte.

52. W. Bauer b4 durfte nicht genommen werden, weil Schwarz sonst pat geworden wäre.

Dreizehntes Gambitspiel.

Gambit des Königsläufers.*)

I. Spielart: 4. S. d7—d6.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5		4. K. e1—f1	d7—d6
2.	f2—f4	e5—f4		5) Er. g1—f3	£. c8—g4
3) Er.	f1—c4	D. d8—h4*		6. d2—d4	g7—g5

*) Den Namen führt dieses Gambit daher, weil der Gambitgeber anstatt das drohende Schach der Dame (auf h4) durch den Königspringer (g1—f3) zu vermeiden, dieses Schach, indem er den Laufer (f1—c4) zieht, kommen läßt. Der Angriff des Gambitgebers zielt insbesondere auf den Wiedergewinn des geopferten Gambitbauers, den der Gegner zu vertheidigen sucht. — Ueber den Werth dieses Gambits sind die Schriftsteller neuerer Zeit nicht einig. Darüber ist man indessen einverstanden, daß der Gambitnehmer gegen die Ansicht älterer Schriftsteller am besten thut, im 3. Zuge mit der Königin Schach zu bieten; ob dieser aber nun im 4. Zuge durch (d7—d4) das Vordringen des feindlichen Königsbauers vermeiden und gleichzeitig den Laufer der Königin befreien oder statt dessen den vorgebrungenen Bauer (durch g7—g5) decken soll, diese Frage wird verschieden beantwortet; namentlich verwirft v. Bilguer und v. d. Lasa erstern Zug (d7—d6) und zwar aus dem — wie unten gezeigt werden soll — ganz unerwiesenen Grunde weil 5. VV. D. d1—f3 den Gambitbauer wieder gewönne. — Dieses Spiel zerfällt mithin den beiden Hauptzügen des Gambitnehmers nach, 4. S. d7—d6 und g7—g5, in zwei Hauptspielarten deren wesentliche Momente mit Hinweglassung der weniger wichtigen, of nichtsagenben Varianten, womit neuere Schriftsteller dieses Spiel überladen haben, hier beleuchtet werden sollen.

3. S. Statt dessen ist auch d7—d5 ein guter Zug; weniger stark ist 3. S. f7—f5. M. f.

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1) { W.	Er. c4-d5	D. d1-e2	e4-d5*	D. e2-f2	d2-d3	Er. g1-e2	
1) { S.	d7-d5	Er. g8-f6	Er. f6-d5	Er. f8-e7	0—0(1)	Er. e7-d6	D. d8-h4*(2)
2) { W.		D. d1-e2	K. e1-d1	D. e2-e4*	d2-d4	D. e4-f4	£. c1-f4
2) { S.	f7-f5	D. d8-h4*	f5-e4	Er. f8-e7	Er. g8-f6	D. h4-f4	d7-d5(3)

1. Dieser Zug ist stärker, als Er. e7—h4*. M. vergl. übrigen v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 6. §. 3. Sp. 2.

2. Schwarz steht im Vortheil.

3. Schwarz hat den geringen Vortheil, noch rochiren zu können voraus.

5. VV. Ober D. d1—f3. Es wird von v. Bilguer und v. d. Lasa a. D. §. 8. Note 9 zu diesem Zuge bemerkt: „Der Zug 4. d7—d

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	S. h1—c3	D. h4—h5	16. L. c1—e3	K. rochirt
8)	h2—h4	h7—h6	17. a2—a4	K. c8—b8
9)	K. f1—f2	L. g4—f3	18. a4—a5	S. b6—c8
10)	g2—f3	D. h5—g6	19. b2—b4	c7—c6
11.)	h4—g5	D. g6—g5	20) b4—b5	c6—b5
12. S.	c3—e2	S. b8—d7	21) a5—a6	b7—b6
13) S.	e2—f4	D. g5—d8	22. D. d1—b3	Er.g8—f6
14. c2—c3	S. d7—b6	23. Lr. d3—b5	D. d7—c7	
15. Lr. c4—d3	D. d8—d7	24. d4—d5	Lr. f8—g7	

ist falsch, weil 5. D. d1 nach f3 den Gambitbauern wieder gewinnt.“ Den Zug 5. D. d1—f3 findet man bei Cozio (Conte Carlo) — Il Giuoco degli Scacchi. Turino stamparia reale, 1766. 2. Bde. — I. Seite 71 angezeigt. Es dürfte jedoch der Beweis hinsichtlich des Wiedergewinns des Bauern als geschlossen noch nicht angesehen werden können. Siehe I. Veränderung.

5. S. Auf D. h4—g4 folgt Lr. c4—f7* oder d2—d4 auf D. h4—h5.

7. W. Oder c2—c3. Siehe III. Veränderung.

7. S. Dieser Zug war nothwendig, weil Weiß sonst die Königin und hernach Springer gegen Laufer getauscht und wegen der vereinzeltten schw. Bauern ein besseres Spiel bekommen hätte.

8. S. Kein stärkerer Zug ist L. g4—f3. Siehe VII. Veränderung.

9. S. Auf jeden andern Zug hätte 10. W. h4—g5 erwiedert.

10. S. Da die Königin den feindlichen Bauer, welcher im nächsten Zuge von h4 nach g5 schlägt, auch von h5 hätte wiedernehmen können, so war das Wegziehen der Königin nach g6 ein müßiger Zug, der als verlorrenes Tempo wesentlich zum Verlust des Spiels beiträgt. Richtiger wäre 10. S. c7—c6 oder Er.g8—e7 gewesen.

13. S. Bauer f4 war nicht zu retten; die Königin mußte sich zurückziehen, um aus dem verdeckten Schach des Laufers zu kommen. — Philidor hält den Rückzug der Königin für eine nothwendige Folge des Schachgebots im 3. Zuge und für einen schlagenden Beweis von dessen Zwecklosigkeit. Neuere Schriftsteller lassen diesen Beweis nicht gelten, behaupten vielmehr mit Recht, daß nicht das Schachgebot der Königin, sondern spätere unnütze Züge, namentlich der 8. und 10. Zug, den Schwarzen das Spiel verlieren läßt. Ueberdies läßt Philidor dem Schwarzen auch weiter unten noch schwache Züge thun.

20. W. Dieser Bauer wird geopfert, um den Durchbruch dieser Linie zu bezweckstelligen.

21. W. Um den Gegner zu hindern, a7—a6 zur Deckung seines B. b5 zu ziehen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
25) Lr. b5—c6	Er. f6—d7	39) D. c4—c6	D. d7—c6
26) S. f4—d3	Er. d7—e5	40. d5—c6	R. b8—c7
27. S. d3—e5	Lr. g7—e5	41. d4—d5	h6—h5
28. f3—f4	Lr. e5—g7	42) Lr. c1—h1	Lr. g8—h8
29) L. e3—d4	Lr. g7—d4*	43. Lr. h1—g1	Lr. h8—h7
30. c3—d4	D. c7—e7	44. Lr. g1—g8	b6—b5
31. R. f2—f3	L. d8—g8	45. Lr. g8—a8	R. c7—b6
32. L. a1—c1	L. g8—g6	46) Lr. a8—b8*	R. b6—c7
33. Lr. c6—b7	Lr. h8—g8	47. Lr. b8—b7*	R. c7—d8
34. L. c1—c8*	Lr. g8—c8	48. e4—e5	d6—e5
35. Lr. b7—c8	R. b8—c8	49. d5—d6	R. d8—c8
36. Lr. h1—c1*	R. c8—b8	50. d6—d7*	R. c8—d8
37. D. b3—c4	D. e7—d7	51. Lr. b7—b8*	R. d8—e7
38) f4—f5	L. g6—g8	52. d7—d8†	

25. S. Ein Recensent meint, daß Schwarz in Folge des Zuges S. c8—e7 den B. c3 hätte gewinnen können; hierin irrt er nun zwar, doch wäre wegen Befestigung des schw. Spiels dieser Zug gerathener, als der oben von Philidor vorgeschriebene 25. S. Er. f6—d7.
26. S. Auf S. c8—e7 folgte Lr. c6—d7, und hernach die Deckung des B. c3
29. S. Besser wäre f7—f6 gewesen. Durch das Schlagen des B. c3 nach d4 erlangen die Mittelbauern des Weißen eine unwiderstehliche Stärke
38. S. Um damit nach c8 zu gehen.
39. S. Der Abtausch der Königinnen war fehlerhaft, indem Weiß dadurch einen unterstützten und deshalb sehr gefährlichen Freibauern bekommt.
42. S. Um dem Weißen die g Linie nicht gewinnen zu lassen, hätte Schwarz besser gethan, 42. Lr. g8—g5 und 43. f7—f6 zu ziehen.
46. S. Auf R. b6—a6 folgte B. c6—c7.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) D. d1—f3	D. h4—g4	6) D. f3—g4	L. c8—g4

5. S. Nach v. Bilguer und v. d. LaSa a. a. D. geschieht anstatt dessen ganz unzeitig g7—g5. Die Folge davon ist:

6.	7.	8.	9.	10.
W. g2—g3	d2—d3	D. f3—g4	h2—h4	L. c1—f4(1)
S. D. h4 g4	Lr. f8—h6	L. c8—g4	g5—h4	

1. Die Anmerkung jener Schriftsteller a. a. D. Note 10 lautet „Diese einzige Variante genügt, den Beweis zu führen, daß nach dem Zuge 4. d7—d6 der Gambitbauer wieder verloren geht“
6. W. Oder D. f3—b3. Siehe II. Veränderung. Dagegen folg

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	d2—d4	g7—g5	11. ♚. c1—c3	f4—e3
8.	h2—h4	Fr. f8—g7	12. Tr. h1—h4	♚. g4—e6
9.	h4—g5	Fr. g7—d4	13. Fr. c4—e6	f7—e6
10)	c2—c3	Fr. d4—e3	14)	g5—g6 h7—h5

g7—g5 auf d2—d4, oder der Abtausch der Königinnen und hernach f4—g3 auf g2—g3; nach 6. VV. d2—d3 entstand folgende Variante:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
VV.	<u>D. f3—g4</u>	<u>h2—h4</u>	<u>h4—g5</u>	<u>Fr. c4—g8</u>	<u>Tr. h1—h7</u>	
S.	<u>g7—g5</u>	<u>♚. c8—g4</u>	<u>f7—f6</u>	<u>f6—g5</u>	<u>Tr. h8—g8</u>	<u>Fr. f8—g7⁽¹⁾</u>

1. Schwarz bringt seinen Springer auf d7 oder e6 heraus, rochirt hierauf und erlangt, obschon gleich an Figuren, doch hinsichtlich der Stellung ein stärkeres Spiel.

10. S. Auf Fr. d4—e5 hätte Tr. h1—h4 gezogen.

14. Schwarz kann den B. e3 und Weiß g6 nicht retten und bleibt ersterer demnach um einen Bauern stärker.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6. D.	f3—b3	D. g4—h5	11) Er.	c3—c2 Er. g8—e7
7. S.	b1—c3	c7—c6	12. Tr.	h1—h2 b7—b5
8.	d2—d4	g7—g5	13) Fr.	c4—d3 D. h5—g4
9.	h2—h4	Fr. f8—g7	14)	e4—e5 d6—d5
10) Er.	g1—f3	h7—h6		

10. VV. Den B. d4 zu decken und gleichzeitig den Angriff auf g5 zu verstärken.

11. VV. Auf den Fall, daß, wenn Er. f3 durch g5—g4 verjagt wird, der Bauer d4 nicht ohne Deckung bleibt.

13. VV. Den B. g5 zu nehmen und die Königin in Angriff zu stellen, ist nicht gerathen, weil Schwarz darauf den Fr. c4 nehmen und einen Offizier gewinnen würde. Dagegen würde auf Fr. c4—b5 die Folge sein:

	14.	15.	16.	17.
VV.	<u>D. b3—b5*</u>	<u>D. b5—h7</u>	<u>D. b7—c7</u>	
S.	<u>c6—b5</u>	<u>♚. c8—d7</u>	<u>♚. d7—c6</u>	<u>D. h5—g6⁽¹⁾</u>

1. Schwarz hätte ein vortheilhaftes Spiel.

14. zog VV. anstatt dessen c2—c4, so erwiederte Schwarz a7—a6 darauf. Schwarz hat einen B. vorbehalten und überdies auch hinsichtlich der Position ein besseres Spiel als der Gambitgeber.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7) c2—c3	L. g4—f3	20. S. a3—c4	Lr. c3—g5
8) D. d1—f3	Er.g8—f6	21. Lr. h5—g4	Lr. g5—e7
9. g2—g3	D. h4—h3*	22. R. g2—h3	S. b8—d7
10. R. f1—f2	Lr. f8—h6	23) L. a1—f1	Lr. g8—f8
11) g3—f4	D. h3—f3*	24) Lr. f7—f8*	S. d7—f8
12) R. f2—f3	g5—g4	25. e4—e5	d6—d5
13) R. f3—g2	Er.f6—h5	26. S. c4—e3	c7—c6
14) L. c1—e3	Lr. h6—f4	27. L. f1—f7	R. d8—e8
15. Lr. h1—f1	Lr. f4—e3	28. Lr. g4—h5	R. e8—d7
16) Lr. c4—f7*	R. e8—e7	29. S. e3—f5	L. a8—e8
17. Lr. f7—h5	Lr. h8—g8	30. S. f5—e7	L. e8—c7
18. Lr. f1—f7*	R. e7—d8	31) L. f7—f8	
19. S. b1—a3	h7—h6		

7. VV. Um durch D. d1—b3 den dreifachen Angriff mit dem Er.f3 auf die feindliche Königin, mit dem Lr. c4 auf f7 und mit der Königin auf b7 zu gewinnen.
7. S. Dieses hätte nicht geschehen dürfen, vielmehr mußte Schwarz 7. b7—b6, und ging die w. Königin darauf nach b3, 8. D. h4—h5 ziehen; er würde dadurch seinen gewonnenen Bauer conservirt und ein vortheilhaftes Spiel behalten haben.
8. VV. Ober g2—f3. Siehe IV. Veränderung.
11. S. Das Schachbieten mit dem Springer würde dem schw. Spiele nur geschadet haben.
12. S. Besser wäre es gewesen, B.f4 sogleich zu nehmen und nach dem Austausch der Laufer den Lr. h8 auf die g Linie zu bringen, wodurch das Spiel ziemlich gleich geworden wäre.
13. VV. Auf R. f3—e3 würde Er.f6—h5 oder Er.f6—e4* auf R. f3—g3 folgen.
13. S. Schläge Er.f6 den Bauer e4, so zöge Weiß 14. Lr. c4—d5 und gewönne.
14. VV. Nimmt Schwarz den zum Schlage angebotenen B.f4 nicht an, so wird 15. S. b1 nach d2 gezogen.
14. S. Ein besseres Spiel als jetzt hätte Schwarz bekommen, wenn er, bevor er B.f4 schlug, f7—f5 zog.
16. S. Besser wäre es gewesen, der König ging nach d8, um das nachfolgende Schach vom Lr.f1 nach f7 zu vermeiden; Schwarz gewann dadurch ein Tempo zur Rettung des B.g4.
23. S. Die Thürme, deren Verdoppelung nicht zu hindern gewesen, zu trennen.
24. S. Schlag der Laufer den Thurm wieder, so zog Weiß 25. L.f1—f7, und wenn der Laufer dann nach e7 ging, 26. L.f7—h7, wobei er gewann.
31. Weiß ist hiernach um einen Offizier und Bauer stärker und gewinnt leicht das Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. g2—f3	D. h4—h3	13) D. b7—a8	D. d7—c7
9) K. f1—f2	c7—c6	14. S. b1—a3	S. b8—d7
10) Lr. c4—f7*	K. e8—f7	15) S. a3—c4	Lr. f8—g7
11) D. d1—b3*	D. h3—e6	16. S. c4—d6*	D. c7—d6
12. D. b3—b7*	D. e6—d7	17) D. a8—a7	

9. S. zog die Königin sich sogleich nach d7 zurück und deckte Schwarz den B.g5, wenn Weiß durch h2—h4 den B.g5 angriff, durch Lr. f8 nach h6, so behielt ersterer den gewonnenen Bauer vor und damit ein stärkeres Spiel.
10. S. Dieser höchst gefährliche Angriff hätte nicht geschehen können, wenn Schwarz im vorigen Zuge mit der Königin nach d7 zurückging.
11. S. Oder d6—d5. Siehe V. Veränderung; oder K.f7—g6. Siehe VI. Veränderung.
13. S. Um den Springer zu decken, wie auch die feindliche Königin außer Thätigkeit zu setzen.
15. S. Um mit dem Abzuge des Gr.g8 die feindliche Königin zu fangen. Jeder andre Angriff darauf würde einen zu großen Zeitaufwand gekostet und den Zweck verfehlt haben; jetzt kann der Gegner dem Verlust der Königin nur mit dem eines Offiziers zuvorkommen.
17. Weiß gewinnt das Spiel durch die Stärke seiner Bauern.

V. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. f2 — D. b3* — L., Lr., S. und L. im Lager —
B. a2; b2; c3; d4; e4; f3; h2. —

S. K. f7 — D. h3 — L., Lr., S., Gr. und Lr. im
Lager — B. a7; b7; c6; d6; f4; g5; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11. — —	d6—d5	15) h2—h4	h7—h6
12. D. b3—b7*	D. h3—d7	16) h4—g5	h6—g5
13. D. b7—a8	D. d7—c7	17. Lr. h1—h8	Lr. g7—h8
14. e4—e5	Lr. f8—g7	18. S. b1—a3	Lr. h8—g7

15. S. Gegen S. b8—d7 zog Weiß e4—e5*, führte hernach, wenn der König den B.e5 schlug, seinen Lr.h1 mit einem Schachgebot ins Spiel und verschaffte seiner Königin eine freie Angriffslinie.
16. S. Dieser mußte genommen werden, weil Weiß sonst den B.f4 mit seinem Laufer geschlagen und durch e5—e6 den König und die Königin bedroht haben würde.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. S. a3—b5	c6—b5	21) D. d5—b5	
20. D. a8—d5*	K. f7—f8		

21. Weiß gewinnt durch die Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

VI. Veränderung. (IV.)

Stellung wie im vorigen Spiele.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11) — —	K. f7—g6	21. K. e2—d3	D. h4—f6
12. D. b3—b7	Er.g8—f6	22. Tr. g2—h2*	K. h6—g7
13) L. c1—f4	g5—f4	23) S. d2—f1	h7—h6
14. Tr. h1—g1*	K. g6—h6	24. S. f1—g3	f4—g3
15) S. b1—d2	D. h3—h2*	25. L. g1—g3*	K. g7—h7
16. Tr. g1—g2	D. h2—h4*	26. Tr. h2—h5	Tr. f8—g7
17. K. f2—e2	S. b8—d7	27) Tr. h5—f5	D. f6—h4
18) D. b7—a8	c6—c5	28. L. g3—g7*	K. h7—g7
19. L. a1—g1	Er.f6—h5	29. D. d5—f7†	
20) D. a8—d5	Er.h5—g3*		

11. S. Um mit Hilfe der Königin einen Angriff auf den feindlichen König zu formiren.

13. VV. Dieses Opfer wird gebracht, um das Vorrücken des Bauern g5 zu vermeiden.

13. S. Ging statt dessen B.g5 einen Schritt vor, so zog Weiß Tr. h1—g1.

15. VV. Der Gegner würde sonst seinen Springer auf e4 geopfert und ein gutes Spiel bekommen haben.

18. S. Um ihn nicht zu verlieren.

20. VV. Durch Wegnahme des B.a7 wäre die Königin auf längere Zeit außer Thätigkeit gekommen.

23. S. Um dem Könige auf h7 ein freies Feld zu öffnen.

26. S. Auf D. nach f7 oder S. nach b6 zog VV. Tr. f5—f7 oder bezüglich D. nach b7. Indessen hätte Schwarz, namentlich durch den Springerzug, das Spiel noch sehr verlängern können.

VII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. — —	L. g4—f3	9) g2—f3	Tr. f8—e7

9. S. Statt dessen f7—f6, so wäre die Folge:

10.	11.	12.	13.
VV. Tr. c4—g8	S. c3—d5	h4—g5	Tr. h1—h7
S. Tr. h8—g8	D. h5—f7	f6—g5	

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
10. K. f1—f2	g5—h4	18. L. h1—g1	D. g6—h7
11. L. c1—f4	h7—h6	19. e4—e5	d6—e5
12) S. c3—d5	K. e8—d7	20) d4—e5	S. c6—e5
13) S. d5—e7	K. d7—e7	21. L. f4—e5	Gr. f6—d7
14. L. h1—h3	S. b8—c6	22) Tr. h4—e4	K. e7—f8
15. D. d1—d2	Gr. g8—f6	23. D. d2—b4*	c7—c5
16) L. a1—h1	D. h5—g6	24. L. e5—d6†	
17. Tr. h3—h4	h6—h5		

12. W. Da der feindliche Tr. e7 zur Deckung des B. h4 dient und der Entwicklung des w. Spiels am hinderlichsten ist, so wird dieser gegen den Springer abzutauschen gesucht; aus diesem Grunde wäre es auch nicht so gut, anstatt nach d5 den Springer nach h5 zu ziehen.

13. S. Besser wäre es gewesen, den Laufer nach d8 zurückzuziehen und den feindlichen Springer nachgehends durch den Springerzug g8—f6 zu verjagen.

15. W. Hätte Schwarz im vorigen Zuge seinen König gerückt, um hernach Gr. g8 nach e7 und dann nach g6 zur Unterstützung seines B. h4 herbeizuziehen, so hätte die Königin sogleich nach h1 ziehen müssen.

16. S. Ober D. h5—a5. Siehe VIII. Veränderung.

20. S. Dieses Opfer war nothwendig, um nicht durch Tr. c4—d3 die Königin einzubüßen.

22. S. Ging der König nach d8, so nahm Weiß den Thurm mit L. e5 und gewann; zog dagegen Tr. h1 etwa nach g8 oder e8, so folgte ein aufgedecktes Schach durch Tr. e5—c7; und auf 22. Gr. d7—e5 wäre die Folge gewesen:

	22.	23.	24.	25.
W.	<u> </u>	Tr. e4—e5*	D. d2—b4*	<u>D. b4—c5†</u>
S.	<u>d7—e5</u>	K. e8—f8	c7—c5	

VIII. Veränderung. (VII.)

Stell.: W. K. f2 — D. d2 — L. h1 — Tr. h3 — Tr. c4 —
L. f4 — B. a2; b2; c2; d4; e4; f3. —

S. K. e7 — D. h5 — L. a8 — Tr. h8 — S. c6 —
Gr. f6 — B. a7; b7; c7; d6; f7; h4; h6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
16. — —	D. h5—a5	20. Tr. c4—d3	Tr. h7—g7
17. c2—c3	h6—h5	21. Tr. h4—h5	L. h8—h5
18. Tr. h3—h4	Tr. h8—h7	22. L. h1—h5	K. e7—d7
19. L. f4—g5	L. a8—h8	23. L. g5—f6	D. a5—h5

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
24.	℞. f6—g7	♞. h5—h2*	26. ♞. d2—f2	♞. g1—g7
25.	℞. f2—e3	♞. h2—g1*	27) f3—f4	

27. Weiß ist im Vortheil und gewinnt das Spiel.

Dreizehntes Gambitspiel. a)

Gambit des Königsbauers.

II. Spielart: 4. S. g7—g5.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	12. ♞. c4—b3	♞. c5—c3
2.	f2—f4	e5—f4	13) d3—d4	d7—d6
3. ♞.	f1—c4	♞. d8—h4*	14. e4—e5	♞. c3—c6
4) ♞.	e1—f1	g7—g5	15) ♞.	e1—d3 a7—a5
5) ♞.	b1—c3	♞. f8—g7	16. a2—a4	b5—b4
6. ♞.	g1—f3	♞. h4—h5	17) ♞.	d1—e2 d6—d5
7) h2—h4	g5—g4	18) ♞.	f4—g5 ♞. c8—e6	
8) ♞.	f3—e1	♞. h5—c5	19. ♞.	d3—f4 ♞. b8—d7
9) d2—d3	h7—h5	20) ♞.	f4—e6 f7—e6	
10. ♞.	c1—f4	♞. g7—c3	21) ♞.	e2—d3 ♞. c6—a6
11. b2—c3	b7—b5			

4. S. Anstatt d7—d6 der vorhergehenden Spielart.

5. W. Oder d2—d4, siehe I. Veränderung; oder ♞. g1—f3, siehe II. Veränderung.

7. S. Dieser Zug dünkt dem Verfasser stärker, als der nur zu einem gleichen Spiele führende Zug ♞. g7—c3, der von andern Schriftstellern empfohlen wird; indem nach Wegnahme des Springers (c3) der Gegner durch das Schlagen mit ♞. d2 sich mit Gewinn eines Tempos den Angriff auf f4 eröffnet.

8. W. Rettete sich der ♞. nach g5, so folgte f7—f6.

9. W. Nicht so gut wäre es, den Bauer wegzuziehen oder ihn mit der Königin nach e2 zu decken.

13. S. Um ♞. f4—e5 zu vermeiden.

15. W. Ein schwächerer Zug wäre d4—d5, worauf der Gegner seine Königin nach b6 zöge.

17. W. Zum verdeckten Angriff auf den feindlichen König.

18. S. Auch ♞. c8—a6 wäre ein guter Zug gewesen.

20. W. Auf ♞. e2—b5 wäre die Folge gewesen 20. ♞. c6—b5 21. ♞. d7—b6

wobei Schwarz im Vortheil blieb.

21. Schwarz hat den gewonnenen Gambitbauer vorbehalten und muß gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. d2—d4	Er. f8—g7	12) e4—e5	d6—e5
6) Er. g1—f3	D. h4—h5	13. Er. f3—e5	Er. h8—e5
7) h2—h4	h7—h6	14. d4—e5	Er. g8—e7
8. K. f1—g1	D. h5—g6	15. Er. c4—d3	L. c8—f5
9) S. b1—c3	d7—d6	16. D. d1—f3	S. b8—c6
10. h4—g5	h6—g5	17) S. c3—b5	K. rochirt
11. Er. h1—h8	Er. g7—h8		

6. W. Auf Er. c4—e2 zog Schwarz 6. d7—d6, und die Folge wäre etwa gewesen:

7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W. Er. g1—f3	h2—h4	Er. f3—e1	S. b1—c3	Er. e2—d3	S. c3—d5	K. f1—g1
S. D. h4—h5	g5—g4	Er. g8—f6	D. h5—g6	Er. f6—h5	Er. h5—g3*	Er. g7—d4(1)

1. Schwarz ist im Vortheil.

7. S. Aber statt dessen d7—d6, so erhielt W. ein stärkeres Spiel. W. f.

8.	9.	10.	11.	12.
W. K. f1—g1(1)	Er. f3—g5	L. c1—f4	Er. g5—e6	Er. c4—e6
S. g5—g4	Er. f8—h6	f7—f6	L. c8—e6	

1. Statt dessen Er. c4—e2 wäre ein fehlerhafter Zug, denn die Folge würde sein: 8. $\frac{g5-g4}{g5-g4}$ 9. $\frac{Er. f3-e1}{Er. g8-f6}$ u. s. w. wie in der Variante zum 6. Zuge.

9. W. Auf Er. c4—d3 folgte f7—f5.

12. W. Auf S. c3—d5 zog Schwarz K. e8—d8 und etwa 13. $\frac{e4-e5}{c7-c6}$; auf 12. g2—g3 wurde dagegen g5—g4 und, wenn sich Er. f3 nach e1 gerettet, f4—f3 erwidert.

17. Außerdem, daß Schwarz um einen Bauern stärker ist, hat er auch ein besser entwickeltes Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. Er. g1—f3	D. h4—h5	7) S. b1—c3	Er. f8—g7
6) h2—h4	h7—h6	8. S. c3—d5	K. e8—d8

6. S. Nicht so gut wäre statt dessen Er. f8—g7. Siehe III. Veränderung.

7. S. Dieses ist der richtige Gegenzug. Nicht so gut wäre namentlich 7. Er. g8—e7, um etwa dem feindlichen S. c3 das Feld d5 zu wehren, weil dieser Zug im günstigsten Falle nur ein gleiches Spiel

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9.	d2—d4	c7—c6		15.	h4—g5 h6—g5
10. S.	d5—c3	d7—d6		16. Tr.	h2—h8 Tr.g7—h8
11) Tr.	h1—h2	£. c8—g4		17. Er.	f3—e1 Er.g8—h6
12. Er.	c4—e2	D. h5—g6		18. Er.	d3—f5 Er.h6—f5
13)	e4—e5	d6—d5		19) S.	c3—e2 S.b8—d7
14. Er.	e2—d3	£. g4—f5		20)	c2—c4 S.d7—b6

herbeiführen würde, m. vergl. hierüber v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 6. §. 9. Sp. 29.

11. S. Nicht so gut wäre es gewesen, jetzt schon D. h5 nach g6 zu ziehen, weil Weiß 12. die Königin durch h4—h5 verfolgt und dabei durch 13. e4—e5 gewonnen haben würde.
13. W. Auf Er. e2—d3 erwiederte Schwarz f7—f5.
19. S. Statt dessen hätte auch sogleich f7—f6 angegriffen werden können.
20. Schwarz ist um einen Bauer stärker und hat überdies ein besser entwickeltes Spiel.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6.	—	Er. f8—g7		8) Er.	f3—e1 D. h5—c5
7. Tr.	h1—h2	g5—g4		9) D.	d1—e2 Er.g8—f6

8. W. Nicht so gut wäre Er. f3 nach g5; denn, nachdem Schwarz 8. Er. g8—h6 dagegen gezogen, würde die weitere Folge sein:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1) W.	d2-d4	Er. c4-e2	£. c1-f4	h4-g5	g2-g3	
1) S.	d7-d5 ⁽¹⁾	f7-f6	f6-g5	D. h5-f7	Er. h6-g8 ⁽²⁾	
2) W.		e4-d5	D. d1-e1*	Tr. h2-h1	D. e1-e2	Er. c4-e2
2) S.		g4-g3	£. e8-d8	Tr. h8-e8	Er. h6-g4	Er. g4-h2 ⁽³⁾
3) W.		Er. c4-d5	D. d1-h5	Er. g5-f7	£. f1-f2	£. f2-e2
3) S.		g4-g3	g3-h2	h2-h1 D*	Er. g7-d4*	Er. c8-g4 ⁽⁴⁾
4) W.			Er. d5-f7*	Er. g5-f7	D. d1-e1	£. f1-f2
4) S.			D. h5-f7	£. c8-g4	g3-h2	Er. g7-d4 ⁽⁴⁾

1. Dieser von Lewis — A second series of lessons on the game of Chess. London 1834. S. 257 — angegebene Zug ist unwiderstehlich. 9. S. f7—f6 wäre, indem er nur zu einem gleichen Spiele führen könnte, ein bei weitem schwächerer Zug.

2. Schwarz ist im Vortheil.

3. Es folgt 15. $\frac{\text{Tr. h1—h2}}{\text{Er. e8—e2}}$ u. s. w., wobei Schwarz im Vortheil bleibt.

4. Schwarz ist im Vortheil.

8. S. Dieser Zug nebst der hier aufgestellten Vertheidigungsart ist von Petroff (Alexander) — Theorie und Praktik des Schachspiels. Peters-

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10.	d2—d3	Er.f6—h5		14. Kr. c4—f7*	D. h5—f7
11. L.	c1—f4	Er.h5—f4		15. D. f4—f7*	K. e8—f7
12. D.	e2—g4	D. c5—h5		16) Kr. h2—h1	Kr. e5—b2
13. D.	g4—f4	Kr. g7—e5			

burg 1824. 2 Bde. 8. (In russischer Sprache geschrieben) —. Dieses Spiel ist dem v. Jánisch B. II. entnommen.

9. VV. Zur Deckung des Laufers. Dieses ist indessen ein Fehzug, den Petroff zu Gunsten des gegnerischen Spiels den Weißen thun läßt. Dann wird der Laufer, anstatt von der Königin, richtiger vom S. b1—a3 gedeckt, so stellt sich ein vom obigen Spiele umgekehrtes Resultat heraus. Siehe IV. Veränderung.

16. Schwarz gewinnt einen Thurm und in dessen Folge auch das Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K. f1 — Kr. h2 — Kr. c4 — Er. e1 — D., L., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d2; e4; g2; h4. —

S. K., L., Kr., S., Er. und L. im Lager — D. c5 — Kr. g7 — B. a7; b7; c7; d7; f7; f4; g4; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9)	S. b1—a3	Er.g8—f6		15. S. c7—d5	D. h4—a4
10)	d2—d4	D. c5—b6		16. L. f4—c7*	K. d8—e8
11. L.	c1—f4	D. b6—b2		17. D. d3—e4*	K. e8—f8
12) S.	a3—b5	D. b2—b4		18. L. c7—d6*	K. f8—g8
13) S.	b5—c7*	K. e8—d8		19. D. e5—e8*	Kr. g7—f8
14. D.	d1—d3	Er.f6—e4		20. D. e8—f8†	

9. VV. Anstatt Petroff's Deckung D. d1—e2, wie im vorigen Spiele geschah.

10. S. Ober D. c5—c6. Siehe V. Veränderung.

12. S. Wenn die Königin sich nicht zurückzog, so gewann Weiß diese durch L. a1—b1.

13. S. Ging der König nach f8, so wäre die Folge gewesen:

	14.	15.	16.	17.	18.
WV.	D. d1—d3	D. d3—e4	Er. e1—d3	L. f4—h6*	D. e4—e8†
S.	Er. f6—e4	D. b4—c4*	Kr. g7—d4	Kr. d4—g7	

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.			
10.	— —	D.	c5—c6	20.	D.	g4—g5*	K.	e7—f8	
11.	e4—e5	Er.	f6—h5	21.	D.	g5—g3	D.	e4—d4*	
12.	D.	d1—g4	Er.	h5—g3*	22.	K.	g1—h1	d7—d6	
13.	K.	f1—g1	Lr.	g7—e5	23.	L.	a1—f1	d6—e5	
14)	Er.	e1—f3	Lr.	e5—d6	24.	Lr.	f7—h5*	K.	f8—e7
15.	L.	c1—f4	Lr.	d6—a3	25.	D.	g3—g7*	K.	e7—d6
16.	Er.	f3—e5	D.	c6—e4	26.	L.	f1—d1	D.	d4—d1*
17)	Lr.	c4—f7*	K.	e8—d8	27.	Lr.	h5—d1	Lr.	h8—d8
18)	L.	f4—g5*	Lr.	a3—e7	28.	D.	g7—f6*	K.	d6—d7
19.	L.	g5—e7*	K.	d8—e7	29)		g2—g3		

14. W. Der Laufer durfte wegen des Schachgebotes D. c6—c5 nicht geschlagen werden.

17. S. zog der König noch f8, so wäre die Folge gewesen:

18.	19.	20.
W. L. g5—h6*	D. g4—g5*	D. g5—f6†
S. K. f8—e7	K. e7—d6	

18. W. Auf D. g4—g3 erwiderte Schwarz nicht D. e4—d4*, sondern ebenfalls Lr. a3—e7.

29. Weiß setzt in wenigen Zügen Schachmat.

Vierzehntes Gambitspiel.

Königs-Gambit in der Rückhand.*)

Nach älterer Spielart.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	e2—e4	e7—e5		2.	Lr.	f1—c4	f7—f5

*) Wenn der Anziehende (Weiß) nach Aufzug des Königsbauers im 2. Zuge den Königsläufer auf das gewöhnliche Feld (nach e4) herausbringt, und der Gegner (Schwarz) hierauf den Königsgambitbauer zwei Schritt vorzieht, so entsteht eine Spielart, die sich schon bei Greco findet, von Allgäier aber auf seiner achten Tabelle zuerst unter dem Namen „Gambit in der Rückhand“ ausführlich behandelt worden ist und seitdem auch diesen Namen beibehalten hat. „Meiner Meinung nach“, bemerkt Allgäier zu diesem Spiele, „ist das Gambit in der Rückhand allezeit verloren, nur wissen es unter hundert Spielern nicht zehn gehörig zu verteidigen. Die meisten lassen sich verleiten, das Pferd des Gegners zu nehmen (3. Zug), um dem Gambitspieler dadurch die Rochade zu verhindern, welches freilich für den Verteidiger der gewöhn-

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3)	Tr. c4—g8	Tr. h8—g8	8. D. h5—h7	D. d8—f6
4.	e4—f5	d7—d5	9) D. h7—c7	S. b8—c6
5. D.	d1—h5*	g7—g6	10. D. c7—b7	L. a8—b8
6.	f5—g6	Tr. g8—g6	11) D. b7—a6	e5—e4
7) Er.	g1—f3	L. c8—g4	12) D. a6—e2	S. c6—d4

lichen Gambitpartie in der Vorhand ein großer Vortheil ist. Allein in dieser Partie bringt dies nicht den beabsichtigten Nutzen, wie es die Folge zeigen wird. Am besten wird diese Gambitpartie vertheidigt, wenn man den angebotenen Gambitbauer nimmt und hierauf den eigenen so unterstützt, wie es in den andern Gambitspielen gezeigt worden ist.

Im Folgenden wird dieses Spiel mit Umschreibung der Farbe auf Allgäuer's Weise durchgeführt und haben wir diesem nur einige Erläuterungen in Parenthese beigefügt; dagegen wird im funfzehnten Gambitspiele das Gambit in der Rückhand nach neuerer Spielart erörtert. Die Prüfung der Ergebnisse der neuern und neuesten vornehmsten Schriftsteller dieses Gambits können unsere, in der ersten Auflage dieses Werkes (1829, Seite 116 f.) bereits ausgesprochene, Ansicht, nur bestätigen, daß nämlich für den Gambitnehmer, hier der Nachziehende, die Wegnahme des Königspringers im 3. Zuge, das Richtigste ist. Die von der unsrigen hauptsächlich divergirenden Ansichten werden im Laufe des Spiels selbst besprochen werden.

3. W. Wenn der Springer nicht genommen wird, darüber sehe man VII. und VIII. Veränderung.

Obwohl Allgäuer dieses Spiel gegen einen gewandten Spieler als verloren erachtet, wenn der Zug Er. c4—g8 geschieht, so dürfte dies doch so bestimmt der Fall nicht sein, wenn die Königin alle überflüssigen Operationen vermeidet und sich zur gehörigen Zeit zurückziehen weiß. Siehe das folgende (15.) Spiel.

7. W. Der Bauer e5 darf nicht genommen werden, weil Schwarz alsdann durch die Deckung des Schachs mittelst seines Thurmes (Tr. g6—e6) die Königin gegen einen geringern Offizier gewinnen würde. Oder 6. D. h5—h7, siehe I. Veränderung; oder d2—d3, siehe II. Veränderung; oder h2—h3, siehe III. Veränderung.

9. W. Auf Er. f3—h4 zog Schwarz seinen Tr. nach h6 und gewann einen Offizier; denn hätte der Er. h4 gerettet werden sollen, so ging durch Tr. h6—h7 die Königin verloren.

11. W. Auf D. b7—c7 folgte Tr. g6—g7, wodurch Schwarz die Königin gegen einen schwächern Offizier gewann; ging die Königin statt dessen aber nach h7 zurück, so erwiederte Schwarz Tr. g6—h6 und gewann, indem jene sich nach d3 zurückziehen mußte, ebenfalls einen Offizier.

12. Schwarz gewinnt einen Offizier und in Folge seines starken Angriffs und der eingesperreten Stellung des Gegners, auch in Kurzem das Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	D. h5—h7	D. d8—f6	14. D. f1—b5	S. c2—d5
8.)	D. h7—c7	S. b8—c6	15. D. b5—d5*	Er. f8—d6
9.)	D. c7—h7	Er. g6—g2	16. D. d4—g8*	K. d8—c7
10.)	D. h7—h5*	K. e8—d8	17. D. g8—h7*	L. c8—d7
11. D.	h5—c2	S. c6—d4	18. D. h7—e4	L. d7—c6
12. D.	e2—f1	S. d4—c2*	19.) D.	e4—h7* K. c7—b6
13.)	K. e1—d1	Er. g2—f2		

8. W. Auf jeden andern Zug erhielt Weiß durch Er. g6—g2 oder Er. f8—c4 einen starken Angriff.

9. W. Um die Königin nicht durch Er. g6—g7 zu verlieren.

(10. S. Das gebotene Schach zu decken, wäre nicht so gut, weil dadurch der Angriff auf f2 verloren ginge).

(13. W. Ginge der König nach e2, so würde er außs Neue vom L. c8 nach g4 angegriffen werden.)

19. So ist die Partie des Weißen, sagt Allgaier, ohne Rettung verloren. (Das ist richtig, indessen hätte Schwarz das Spiel um mehre Züge früher gewinnen können, wenn dieser vom 18. Zuge an besser spielte. W. f.

18.

19.

20.

W.	<u>D. e4—e1</u>	<u>Er. g1—f3</u>
S. Er. f2—f1*	<u>L. d7—g4*</u>	<u>D. f6—f3†</u>

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	d2—d3	L. c8—g4	10. D. c7—b7	L. a8—b8
8. D.	h5—h7	D. d8—f6	11.) D. b7—a6	L. g4—c8
9. D.	h7—c7	S. b8—c6	12.) D. a6—a4	L. b8—b4

7. W. Um durch die Befreiung des Laufers eine bessere Stellung zu gewinnen.

11. W. Auf D. b7—c7 folgte Er. g6—g7; oder zog Weiß 11. D. c7—h7, so erwiederte Schwarz 11. Er. f8—c5 und die weitere Folge wäre:

12.

13.

14.

15.

16.

1	{	W. <u>f2—f3⁽¹⁾</u>	<u>Er. h1—g1</u>	<u>Er. g1—f1</u>		
		S. Er. c5—g1	L. g4—f3	Er. g6—g2 ⁽²⁾		
2	{	W. <u>f3—g4</u>	<u>K. e1—d1</u>	<u>K. d1—d2</u>	<u>K. d2—d1⁽³⁾</u>	
		S. <u>D. f6—f2*</u>	<u>D. f2—f1*</u>	<u>D. f1—g2*</u>	<u>D. g2—g5⁽⁴⁾</u>	

1. Hätte Weiß statt dessen seinen Laufer dem feindlichen auf e3 entgegengestellt, so nahm ihn Schwarz und gewann durch 13. Er. g6—g7 u. s. w. die Königin.

Weiß. Schwarz. Weiß. Schwarz.
 13) D. a4—a3 Tr. g6—g2 |

2. Weiß kann die Partie nicht mehr retten.

3. Ging der König nach c6, so wurde er durch Tr. g1—d4 mat gesetzt.

4. Da Schwarz nun auch seinen Tr. g6 zur Disposition hat, so ist der Gegner leicht mat zu setzen.

12. W. Die einzige Stelle, wohin sie ohne geschlagen zu werden, noch gehen darf.

13. Schwarz konnte durch L. b4—e4 sogleich die Königin gegen zwei kleine Offiziere gewinnen. Allein durch gegenwärtigen Zug wird dem Weißen mat gebroht, vor welchen er sich auch nicht zu retten vermag.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	h2—h3	D. d8—f6	13. D.	f3—d5	S. d4—c2*
8. Sr.	g1—f3	S. b8—c6	14. K.	e1—d1	L. a8—d8
9. Sr.	f3—h4	Tr. f8—c5	15) D.	d5—c5	L. f5—e4
10) Sr.	h4—g6	h7—g6	16. Tr.	h1—e1	D. f6—f3*
11) D.	h5—f3	L. c8—f5	17. Tr.	e1—e2	D. f3—h1*
12)	g2—g4	S. c6—d4	18. Tr.	e2—e1	D. h1—e1†

7. W. Um den feindlichen Laufer c8 zu hindern, das Feld g4 einzunehmen.

10. W. Ober die Rochade. Siehe IV. Veränderung.

10. S. Dieser Zug ist zweckmäßiger, als auf f2 nutzlos Schach zu bieten, was nur den Abtausch der Königinnen zur Folge haben würde.

(11. W. Der Abtausch der Königinnen wird zu bewerkstelligen gesucht, weil der Gegner (Schwarz) der schwächere ist.)

(11. S. Aus eben dem Grunde sucht Schwarz den Abtausch zu vermeiden.)

(12. W. Zu diesem Zuge bemerken v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 2. Abschn. V. §. 5. Spiel 16. Note 9: „Spielt Weiß hingegen 12. c2—c3, so rückt Schwarz e5.—e4 vor und gewinnt dadurch, daß er seinen Springer auf d3 postirt.“ — Dieses letztere ist allerdings nicht zu verhindern, doch dürfte sich das Spiel des W. dadurch nicht verschlechtern, wie der Erfolg zeigt. Siehe darüber VI. Veränderung.

15. W. Das Schachgebot der Dame nach g8 wäre müßig.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K., L., Tr., S. und E. im Lager — D. h5 — Cr. h4 —
B. a2; b2; c2; d2; f2; g2; h3. —

S. K.; L. und E. im Lager — D. f6 — Tr. g6 — Cr. c5 —
S. c6 — B. a7; b7; c7; d5; e5; h7. —

Weiß.	Schwarz.	15)	Weiß.	Schwarz.
10. K. rochirt	S. c6—d4	d2—d3	K. rochirt	
11. Cr. h4—g6	h7—g6	16. S. b1—d2	D. f6—g5*	
12) D. h5—d1	E. c8—h3	17) K. g2—h1	D. g5—h4	
13. g2—h3	S. d4—f3*	18. S. d2—f3	D. h4—h3*	
14. K. g1—g2	e5—e4	19) S. f3—h2	L. d8—h8	

12. S. Dieses neue Opfer wird gebracht, um den Angriff zu behalten.

(15. W. Statt dessen d2—d4, wodurch ein höchst wichtiges Tempo gewonnen wäre, hätte das Spiel mindestens zum Remis geführt, was von Allgäier ebensowohl wie von den neuern Bearbeitern dieses Spiels — vergl. auch v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. a. a. D. Sp. 17. — übersehen zu sein scheint. Siehe V. Veränderung.)

15. S. Die Rochade war nothwendig, um den Thurm ins Spiel zu führen.

(17. S. Nachhaltiger wäre statt dessen D. g5—f5 gewesen, weil Weiß alsdann ohne Rettung verloren gewesen wäre, was bei Allgäiers Zug: D. g5—h4, wie unten gezeigt werden wird, nicht der Fall ist. Im c. Handbuche des Schachsp. a. a. D. Sp. 17. geschieht 17. S. D. g5—h5, ein Zug, der für Schwarz ebenfalls zum Gewinn führt. Ueber beide Züge, nämlich D. g5—f5 oder h5 vergl. m. folgende Varianten:

17. 18. 19. 20. 21. 22.

1	W.	S. d2-f3	E. c1-f4	E. f4-h2		
	S.	D. g5-f5	e4-f3	D. f5-h3*	D. h3-g2†	
2	W.	K. h1-g2	Tr. f1-h1	K. g2-g3	K. g3-h2	
	S.	L. d8-h8	S. f3-h4*	Cr. c5-f2*	D. f5-f4†	
3	W.		S. d2-f3	K. g2-g1		
	S.		D. f5-h3*	D. h3-h2†		
4	W.	S. d2-f3	K. h1-h2	E. c1-f4	K. h2-g1	K. g1-h1
	S.	D. g5-h5	e4-f3	Cr. c5-d6*	Cr. d6-f4*	D. h5-g4* D. g4-g2†

19. S. So ist die Partie für Weiß ohne Rettung verloren.

Hier scheint Allgäier sich aber geirrt zu haben, denn Schwarz verliert die Partie nicht, wenn bei der Fortsetzung des Spiels die richtigen Züge geschehen. M. f.

		20 ⁽¹⁾ .	21.	22.	23.	24.
1	W.	E. c1-f4	K. h1-g1	D. d1-g4*	S. h2-g4 ⁽²⁾	
	S.	Cr. c5-d6	Cr. d6-f4	D. h3-g4		
2	W.			E. f4-d6	D. d1-g4*	S. h2-g4
	S.	L. h8-h4		c7-d6	L. h4-g4*	D. h3-g4 ⁽³⁾

1. Die Ordnungszahlen der Züge zu dieser Variante sind in der vorigen Ausgabe (1829, Seite 113) verdruckt, und ist 20 statt 19, 21 statt 20 u. s. w. zu lesen.
2. Weiß ist im Vortheil.
3. Schwarz kann nichts Besseres thun, als durch fortwährendes Schach das Spiel remis zu halten.

V. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. g2 — Tr. f1 — D., L., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d2; f2; h3. —

S. K., L. im Lager — D. f6 — Tr. c5 — S. f3 — B. a7; b7; c7; d5; e4; g6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
15) d2—d4	Tr. c5—d4	22) c2—c3	Tr. d4—c5
16. S. b1—d2	D. f6—g5*	23. f2—f4	L. e5—d6
17. K. g2—h1	D. g5—h5	24. S. d2—b3	L. d8—h8
18) K. h1—g2	S. f3—h4*	25. K. h1—g1	S. h4—f3*
19. K. g2—h1	D. h5—g5	26. K. g1—g2	L. h8—h2*
20) D. d1—g4	D. g5—g4	27. K. g2—g3	L. h2—e2
21. h3—g4	K. rochirt	28) Tr. f1—f3	

15. W. Der Gegner mag den Bauer nun nehmen oder nicht, so ist mit diesem Zuge doch ein wichtiges Tempo gewonnen.
15. S. Würde der Bauer d4 vom S. f3 genommen werden, so gewönne Weiß Zeit, seinen König sicher zu stellen.
18. S. Durch fortwährende Wiederholung der Züge D. g5 und h5 kann, weil Weiß keinen andern Gegenzug als K. h1 und g2 darauf hat, das Spiel remis gehalten werden, für Schwarz unter diesen Umständen allerdings das Vortheilhafteste, was er thun kann, wie die Fortsetzung zeigt.
20. S. Auf D. g5—f6 folgte S. d2—b3.
22. S. Zog der Laufer sich nach f6 oder b6 zurück, so folgte S. d2—b3.
28. Weiß bleibt um einen Offizier stärker und gewinnt demnach die Partie.

VI. Veränderung. (III.)

Stell. W. K., L., Tr., S. und L. im Lager — D. f3 — B. a2; b2; c2; d2; f2; g2; h3. —

S. K. und L. im Lager — D. f6 — S. c6 — Tr. c5 — L. f5 — B. a7; b7; c7; d5; e5; g6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12. c2—c3	e5—e4	13) D. f3—g3	S. c6—e5

13. S. Auf d5—d4 erwiederte Weiß d2—d3.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.			
14)	d2—d4	S.	e5—d3*	19.	f2—f3	L.	d7—b5*		
15.	K.	e1—e2	Lr.	c5—d6	20.	K.	e2—f2	S.	b2—d3*
16)	L.	c1—g5	D.	f6—f7	21.	K.	f2—g1	K.	e8—d7
17)	D.	g3—e3	S.	d3—b2	22)		f3—e4		
18.	S.	b1—d2	L.	f5—d7					

14. S. Nahm dagegen B. e4 den Bauer passé, so rochirte Weiß und erhielt dadurch ein gutes Spiel.
16. S. Der Abtausch der Königinnen würde für Weiß nur vortheilhaft gewesen sein.
17. S. Auf L. f5—d7 folgte b2—b3.
22. Des Weißen Spiel ist unzweifelhaft das stärkere.

VII. V e r ä n d e r u n g .

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.		
3)	e4—f5	Er.	g8—f6	5)	Lr.	c4—e2	Lr.	f8—c5
4.	g2—g4		d7—d5	6)		d2—d3		h7—h5

3. S. Jetzt schon durch d7—d5 den Laufer anzugreifen, wäre ein Fehler, weil Weiß durch 4. D. d1—h5* einen starken Angriff gewinnen würde.
5. W. Den Laufer nach b3 zurückzuführen, worauf Schwarz 5. h7—h5 erwiedern würde, wäre nicht so gut, denn die Folge würde sein:
6. 7. 8. 9. 10. 11.
- W. g4—g5 h2—h4 Er.g1—h3(1) d2—d3 d3—e4 Lr.h1—h2
- S. Er.f6—e4 Lr.f8—c5 L.c8—f5 L.f5—h3 L.h3—g2 L.g2—e4(2)
1. Zog Weiß statt dessen auch Lr.h1—h2, so folgten doch dieselben Züge.
2. Allgaiier bricht hier ab, indem er sagt, Schwarz habe einen starken Angriff behalten und müsse daher die Partie gewinnen. Indessen beweisen v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. D. §. 1. Spiel 4. durch die Fortsetzung 12. f2—f3 13. D.d1—d5
L.e4—f5 D.d8—d5
14. Lr.b3—d5
c7—c6, daß Schwarz nur sehr wenig im Vortheil steht.
6. W. Oder nicht so gut g4—g5, weil Schwarz dann rochiren und ein gutes Spiel bekommen würde, nämlich:
7. 8. 9. 10. 11. 12. 15.
- W. g5—f6 Lr.e2—g4 Lr.g4—f5 D.d1—e2(1) K.e1—d1 c2—c3 Er.g1—f3
- S. D.d8—f6 L.c8—f5 D.f6—f5 Lr.c4—f7* S.b8—c6 D.f5—g6 D.g6—g2(2)
1. Da Weiß den Bauer f2 nicht zu retten vermag, so ist dieser Zug nothwendig, um dem Könige ein freies Feld zu eröffnen.

Wei ß.	Schwarz.	Wei ß.	Schwarz.
7. g4—g5	Er. f6—g4	10) L. c1—e3	Er. c5—e3
8. Er. e2—g4	h5—g4	11) f2—e3	Er. f8—f5
9. D. d1—g4	K. rochirt	12) Er. g1—f3	

2. Schwarz gewinnt einen Offizier zurück und behält ein stärkeres Spiel.

10. W. Um nach den, bei den Gambitspielen angegebenen, allgemeinen Regeln den feindlichen Königsläufer abzutauschen.

10. S. Major v. Jánisch nimmt, anstatt den Läufer e3 zu tauschen, den feindlichen B. f5 mit L. c8; die nächste Folge ist dann 11. $\frac{D. g4-g3}{d5-d4}$

12. $\frac{L. e3-d2}{e5-e4}$.

11. S. Dieses ist besser, als den B. f5 mit dem Läufer zu nehmen, denn jetzt ist nicht nur der B. g5, sondern durch Er. f5—f1* die Königin selbst bedroht.

12. Durch diesen Zug werden beide Punkte gedeckt. — Weiß hat eine eben so feste Position als der Gegner, ist dagegen um einen Bauern im Vortheil und muß daher das Spiel gewinnen.

VIII. Veränderung.

Wei ß.	Schwarz.	Wei ß.	Schwarz.
3) d2—d3	Er. g8—f6	4) S. b1—c3	Er. f8—b4

3. W. Den angebotenen Gambitbauer nicht zu nehmen, bemerkt Allgäier, bringt keinen Vortheil. Der Gegner behält dadurch den vorgerückten Bauer und entwickelt sein Spiel dessenungeachtet früher.

4. W. Oder Er. g1—f3, oder nach v. Jánisch f2—f4. Ueber beide Züge s. m. folgende Varianten:

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1 {	W. Er. g1-f3	d3-e4	Er. f3-e5 ¹⁾	D. d1-d5	K. e1-d1	Er. h1-f1	
	S. f5-e4	Er. f6-e4	D. d8-f6	D. f6-f2*	D. f2-g2	d7-d6 ²⁾	
2 {	W.		D. d1-d5	Er. f3-e5	D. d5-f7*	Er. c4-f7*	L. c1-g5 ³⁾
	S.		Er. e4-d6	c7-c6	Er. d6-f7	K. e8-e7	
3 {	W.	f2-f4	Er. g1-f3	0—0	d3-e4 ⁴⁾		
	S.	d7-d6	e5-f4	f5-e4			
4 {	W.		d3-e4	f4-e5	D. d1-f3	D. f3-b3	L. c1-g5 ⁴⁾
	S.	f5-e4	L. c8-g4	L. g4-f3	d6-e5	D. d8-c8	
5 {	W.	L. c1-f4	d3-e4	e4-e5	D. d1-e2	L. f4-e5	Er. g1-f3 ⁴⁾
	S.	e5-f4	f5-e4	D. d8-e7	d7-d6	d6-e5	c7-c6

1. Hätte Weiß anstatt dessen die Königin nach d5 gezogen, so würde

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. ♔.	c1—d2	c7—c6	9) ♖.	f3—e5 D. d8—d6
6) ♖.	g1—f3	d7—d5	10. ♔.	d2—f4 c6—d5
7.	e4—d5	e5—e4	11. ♖.	e5—g6 D. d6—c5
8.	d3—e4	f5—e4	12) ♖.	g6—h8 D. c5—c4

er, was Allgäuer übersehen zu haben scheint, ein bei weitem vortheilhafteres Spiel erlangt haben, wie die folgende Variante zeigt.

2. Obwohl Schwarz den Angriff zu haben scheint, so hat Schwarz doch eine bessere Position.
3. Weiß steht bedeutend besser.
4. Weiß hat sein Spiel besser entwickelt.
4. S. Den Springer zu binden, um den doppelten Angriff auf e4 zu behalten.
6. S. Die Mitte zu gewinnen.
9. W. Auf ♖.c3—e4 folgte D. d8—e7.
12. Schwarz gewinnt den feindlichen ♖.h8 und bekommt insbesondere durch die Stärke seiner Mittelbauern ein vortheilhaftes Spiel.

Fünfzehntes Gambitspiel.

Königs-Gambit in der Rückhand.

Nach neuerer Spielart.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5) D.	d1—h5* g7—g6
2. ♔.	f1—c4	f7—f5	6.	f5—g6 ♖.g8—g6
3. ♔.	c4—g8	♖.h8—g8	7)	h2—h3 D. d8—f6
4)	e4—f5	d7—d5	8) D.	h5—f3 D. f6—f3

4. W. Anstatt dessen aber jetzt schon D. d1—h5 Schach zu bieten, wäre nicht so gut, weil Schwarz 4. g7—g6 dagegen ziehen, und die weitere Folge sein würde:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W. D.	h5—h7(1)	D. h7—h8	D. h8—h3	♖. b1—c3	D. h3—e3	♖. g1—h3	♖. c3—d5
S. ♖.	g8—g7	D. d8—g5	f5—e4	D. g5—f5	♖. g7—f7	d7—d5	♖. b8—c6(2)

1. Am besten that Weiß, mit der Königin nach e2 zurückzugehen.
2. Schwarz erlangt, obwohl im Augenblick um einen Bauern schwächer, dennoch ein vortheilhaftes Spiel in Folge der freieren Entwicklung seiner Offiziere.

5. W. Dieses ist der stärkste Zug, den Weiß jetzt hat.

7. S. Neuere Schriftsteller empfehlen statt dieses Zuges ♖.b8—c6, um wegen des folgenden Springerangriffs die Königin zu verhindern, im 8. Zuge nach f3 zu gehen. Indessen auch nach dieser Spielart erlangt Weiß ein vortheilhaftes Spiel. Siehe I. Veränderung.

8. W. Dem Schwarzen wird der Abtausch der Königin angeboten, weil

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
9)	Er. g1—f3	Tr. g6—g2	14)	c2—c3	S. b8—d7		
10)	K. e1—f1	Tr. g2—g6	15)	Er. e5—d7	K. e8—d7		
11.)	Er. f3—e5	Tr. g6—h6	16.)	L. c1—e3	L. a8—d8		
12.)	K. f1—g2	L. c8—f5	17.)	S. b1—d2	Er. f8—d6		
13)	d2—d4	Tr. h6—h4	18)	S. d2—f1			

mit deren Entfernung dessen Hauptangriff zerstört ist. — Lewis — A second series of lessons on the game of Chess. 1843 — bemerkt Seite 70 zu diesem Zuge: Silberschmidt recommends Q. to K. B. third (8. D. h5—f3), and states that, whether White exchanges Queens or not, Black will have the best of the game. I much doubt this — und hält 8. Er. g1—f3 für vortheilhafter. Dieser Zug ist jedoch bereits in der vorigen Spielart III. Veränderung betrachtet und nicht empfehlenswerth gefunden. Uebrigens vergl. m. noch v. Bilguer und v. d. Laſa Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 5. insbesondere das 13. Spiel.

8. S. Oder D. f6—g7. Siehe II. Veränderung.
9. S. Mit Wegnahme des B. g2 durfte nicht gezögert werden, weil Weiß ihn sonst dadurch, daß er ihn zwei Schritt vorgezogen, gesichert hätte.
10. W. Der B. e5 darf nicht früher genommen werden, bis der feindliche Thurm von g2 verdrängt ist, weil Schwarz sonst durch Er. f8—c5 einen zu starken Angriff bekommt.
10. S. Auf Tr. g2—g5 folgte d2—d4, und mit dem Zurückzuge des Thurms nach g7 oder g8 verlore Schwarz jeden Angriff.
12. W. Sobald die Königinnen aus dem Spiele sind, müssen die Könige thätig herangezogen werden.
13. S. Verließe der Thurm die h Linie, so würde Weiß sein Spiel nur um so früher entwickeln können.
14. S. L. f5—e4*, worauf Weiß f2—f3 erwiedern würde, wäre ein verlorner Zug.
15. W. Die Wegnahme des Springers ist besser, als der in der früheren Ausgabe angenommene Zug L. c1—g5, weil, wenn Schwarz, anstatt den Thurm zu retten, im 15. Zuge den Er. e5 nimmt, er ein vortheilhaftes, mindestens ein gleiches Spiel bekommen würde; man sehe:

	15.	16.	17.	18.
1	W. _____	L. g5—h4	f2—f3(1)	L. h4—g3
	S. S. d7—e5	L. f5—e4*	S. e5—f3	S. f3—d4
3	W. _____	d4—e5(2)	S. b1—d2	L. g5—f4
	S. _____	Tr. h4—e4	Tr. e4—e5	Tr. e5—e7

1. Böge Weiß den König nach g1 oder h2, so würde S. e5—f3 erfolgen und Schwarz einen Offizier gewinnen.
2. Dieser Zug führt zu einem ziemlich gleichen Spiele.

18. Weiß bleibt um einen Bauern im Vortheil und muß daher das Spiel gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. — —	S. b8—c6	10. Sr. h4—g6	h7—g6
8. Sr. g1—f3	D. d8—f6	11. D. h5—f3	£. c8—f5
9. Sr. f3—h4	£r. f8—c5	12) c2—c3	

12. Die Fortsetzung, siehe vorhergehendes Spiel, VI. Veränderung, wonach Weiß gewinnt.

II. Veränderung.

Stell.: W. K., L., Tr., S., Sr. und £. im Lager — D. f3 —
B. a2; b2; c2; d2; f2; g2; h3. —

S. K., L., S., £. und £r. im Lager — D. f6 — Tr. g6 —
B. a7; b7; c7; d5; e5; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. — —	D. f6—g7	18. Tr. h1—h3	Tr. g2—e2*
9. D. f3—d5	Tr. g6—g2	19. K. d2—e2	D. g7—g1
10) Sr. g1—e2	S. b8—a6	20. S. e4—f6*	K. e8—f8
11. d2—d3	£r. f8—c5	21. Tr. h3—h7	D. g1—g6
12) £. c1—e3	£r. c5—e3	22. S. f6—d7*	K. f8—e8
13) f2—e3	D. g7—g5	23. D. d5—e5*	K. e8—d8
14. S. b1—c3	D. g5—h4*	24. D. e5—e7*	K. d8—c8
15) K. e1—d2	D. h4—g5	25. Tr. h7—h8*	D. g6—e8
16. S. c3—e4	D. g5—g7	26. Tr. h8—e8†	
17) L. a1—g1	£. c8—h3		

10. S. Den Springer nach d7 zu bringen, wäre nicht so gut, weil er alsdann dem Laufer c8 den Ausgang versperrern würde.
12. S. Wohl das Beste, was unter diesen Umständen hätte geschehen können.
13. S. Um den Angriff festzuhalten.
15. S. Auf £. c8—h3 gewann Weiß durch Wegnahme des B. g7 mit der Königin einen Offizier.
17. W. Das Spiel ist für Schwarz verloren. Es kann etwa noch auf ebige Weise fortgeführt werden.

Regelmäßiges Gambit.

II. Von der Königin.*)

1. Gambit in der Vorhand.**)

Sechszehntes Gambitspiel.

Zug 3. $\frac{e2-c3}{b7-b5}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	2.	c2—c4	d5—c4

*) Wenn das Spiel mit den Bauern der Königin zwei Schritt — 1. $\frac{d2-d4}{d7-d5}$ — eröffnet wird und der Anziehende — Weiß — hierauf den Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt — 2. $\frac{c2-c4}{d5-c4}$ — zieht, so entsteht das Gambit von der Königin. Von dem Königsgambit weicht es darin vornehmlichst ab, daß man hier den gewonnenen Gambitbauer nicht, wie dort der Regel nach geschieht, zu erhalten suchen darf; jeder Zug, den man verwendet, um ihn zu vertheidigen, ist ein verlornere und führt Nachtheile für das eigene Spiel mit sich. Hieraus folgt, daß das Königsgambit ein sicheres Angriffsspiel gibt und der Gegner daher eben so gut handelt, das angebotene Gambit gar nicht anzunehmen, es vielmehr, wenn er sich in der Vertheidigung nicht ganz sicher fühlt, durch 2. $\frac{c7-c5}{f7-f5}$ oder $\frac{f7-f5}{c7-c5}$ — m. s. unten unter C. 27. und 28. Spiel — zurückzuweisen.

**) Zur Unterscheidung des Gambits der Königin, welches der Anziehende, von dem, welches der Nachziehende bietet, behandeln wir das Königsgambit in der Vorhand in den folgenden fünf Spielen: 16. bis 20., und das Königsgambit in der Rückhand im 21. Spiele.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	e2 — e3	b7 — b5		7. f2 — f3	Er.g8 — f6
4)	a2 — a4	b5 — a4		8) D. d1 — b3	Er.f6 — d5
5) Kr.	f1 — c4	c7 — c6		9) e3 — e4	f5 — e4
6) L.	a1 — a4	f7 — f5		10) f3 — e4	Er.d5 — f6

3. W. Dieser Zug wird von den ältern Schriftstellern mit Recht getabelt, denn er hält, wie schon Philidor, Ausg. 1803, Seite 103, bemerkt, den Königinläufer des Gambitgebers während des halben Spiels unthätig eingeschlossen, wenn die richtigen Gegenzüge gesehen, die weiter unten angezeigt werden sollen. Neuere Schriftsteller dagegen vertheidigen den Zug 3. W. e2 — e3 als sehr gut, indem sie auf die Partien verweisen, welche de la Bourdonnais gegen Mac Donnell 1834 zu London spielte. W. vergl. übrigens v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 7. §. 1.

3. S. Ein weit stärkerer Zug wäre 3. e7 — e5. Das Spiel würde etwa fortzusetzen sein:

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1 {	W. Kr.f1-c4	e3-d4	D.d1-h5	Er.g1-e2			
	S. e5-d4	Kr.f8-d6	D.d8-c7*	Er.g8-e7(1)			
2 {	W. d4-e5	K.e1-d1	Er.g1-f3	S.b1-d2	K.d1-c2	K.c2-c3	Kr.f1-d3
	S. D.d8-d1*	S.b8-c6	L.c8-e6	0-0-0	S.c6-b4*	S.b4-d3	L.d8-d3*(2)

1. Schwarz hat ein etwas besser entwickeltes Spiel, überdies ist Weiß wegen des vereinzelt Bauern, der auf die Länge nicht zu halten ist, im Nachtheil.

2. Schwarz hat einen nachhaltigen Angriff gewonnen.

4. S. Oder Kr.c8 — d7, siehe I. Veränderung; dagegen würde auf

4. c7 — c6 die Folge sein: 5. $\frac{a4-b5}{c6-b5}$ 6. $\frac{D.d1-f3}{-}$ und Weiß

einen Offizier gewinnen.

5. Auf L.c8 — d7 würde folgen:

	6.	7.	8.	9.
1 {	W. D.d1-f3	Kr.c4-f7*	D.f3-f5*	D.f5-e6†
	S. L.d7-c6	K.e8-d7	e7-e6	
2 {	W. _____	D.f3-a8	Kr.c4-b5	D.a8-a7(1)
	S. Er.g8-h6	L.d7-c6	L.c6-b5	

1. Weiß ist im Vortheil.

6. S. Um dem Vorrücken des feindlichen B.e3 zu wehren, wodurch der L.c1 eingeschperrt bleibt.

8. S. Besser wäre D.d8 — c7 gewesen, um dem Könige, wenn ihm Schach geboten wird, das Feld d8 zu eröffnen.

9. W. Dieser Zug ist stärker, als die Wegnahme des Springers, wodurch Schwarz nur Gelegenheit bekommen hätte, seine Bauern zu vereinigen.

10. S. Um den Angriff auf e4 zu behalten; jedoch that Schwarz besser, den Springer nach b6 zu ziehen.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11.	Tr. c4—f7*	K. e8—d7	14) Tr. a4—b4*	K. b7—a6
12.	D. b3—e6*	K. d7—c7	15. D. e6—a2*	D. d8—a5
13.	L. c1—f4*	K. c7—b7	16. Lr. f7—c4†	

14. S. Deckte die Königin das Schach nach h6, so wurde diese vom Thurm geschlagen, worauf die feindliche Königin alsdann nach e5 zog.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4.	— —	L. c8—d7	15) D. d1—d2	S. b8—d7
5.	a4—b5	L. d7—b5	16) e3—e4	D. g5—d2
6)	b2—b3	e7—e6	17. Lr. c3—d2	f5—e4
7.	b3—c4	L. b5—c6	18. f3—e4	Er. h5—f6
8) S.	b1—c3	Lr. f8—b4	19) d4—d5	e6—d5
9. L.	c1—d2	L. b4—c3	20. c4—d5	L. c6—b7
10. L.	d2—c3	Er. g8—f6	21) L. a1—b1	S. d7—b6
11.	f2—f3	K. rochirt	22. Tr. f1—c1	Tr. f8—c8
12. Lr.	f1—d3	Er. f6—h5	32. L. d2—f4	c7—c6
13) Er.	g1—e2	f7—f5	24. d5—d6	Tr. c8—e8
14) K.	rochirt	D. d8—g5	25. e4—e5	Er. f6—d5

6. S. Der Pariser Schachclub — *Traité théorique et pratique du jeu des Echecs*, par une société d'Amateurs — (deutsche Ausg. 1780, Seite 245) zieht statt dessen 6. S. D. d8—d5, worauf dann durch

7. $\frac{b3-c4}{L. b5-c4}$ 8. $\frac{D. d1-h4^*}{D. d1-h4^*}$ der Verlust eines Offiziers folgt.

8. W. Um hernach mit dem B. d4 vorzurücken.

13. W. Um das etwaige Schachgebot der feindlichen Königin unschädlich zu machen. Uebrigens ist dieser Springerzug vielleicht besser, als g2—g3.

14. S. Den B. e3 bedrohend.

15. W. Auf f3—f4 würde D. g5—g2 mat folgen und auf e3—e4 böte Schwarz mit D. g5—e3 Schach und gewönne einen Bauern.

16. W. *Reinganum* — Ben-Oni, Seite 58 — läßt den Weißen L. c3—a5 auf den feindlichen B. c7 ziehen, wodurch dieser dann mehre Tempo's und in dessen Folge das Spiel verliert. Siehe II. Veränderung.

16. S. Den angebotenen Abtausch anzunehmen war nothwendig, um keine Züge zu verlieren.

19. W. Um freie Mittelbauern zu bekommen.

21. S. Dieses ist besser, als den Laufer nach c8 zurückzuziehen, wodurch die schw. Offiziere sehr beschränkt worden wären.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
26)	g2—g3	Er. d5—f4		37.	L. d8—f8*	K. f7—f8	
27.	g3—f4	g7—g5		38.	d7—d8D*	K. f8—f7	
28. Lt.	d3—c4*	S. b6—c4		39)	D. d8—c7*	Tr. e5—e7	
29)	L. b1—b7	S. c4—a5		40.	D. c7—c4*	K. f7—e8	
30.	L. b7—c7	g5—f4		41.	Er. f4—d5	Tr. e7—g7*	
31.	Er. e2—f4	Tr. e8—e5		42)	K. g1—h1	L. f6—g6	
32)	d6—d7	L. a8—f8		43.	D. c4—c8	K. e8—f7	
33.	L. c7—c8	S. a5—b7		44.	D. c8—d7*	K. f7—f8	
34.	Tr. c1—c6	S. b7—d8		45.	D. d7—d8	K. f8—f7	
35.	Tr. c6—f6	L. f8—f6		46.	D. d8—e7*	K. f7—g8	
36)	L. c8—d8*	K. g8—f7		47.	D. e7—e8*		

26. S. Das Beste, was gegenwärtig hätte geschehen können.

29. W. Dagegen wäre es fehlerhaft gewesen, den Springer mit Tr. c1 zu nehmen, weil Schwarz alsdann durch L. b7— a 6, nachdem sich der Thurm auf c2 oder d4 gerettet und hierauf der Springer e2 geschlagen worden wäre, den B. f4 gewonnen hätte.

32. S. Es konnte Besseres nicht geschehen.

36. S. Wurde das Schach mittelst Tr. f6—f8 gedeckt, so schlug ihn Weiß und zog hernach den B. d7 in die Dame.

39. W. Dieses ist besser, als auf d7 Schach zu bieten.

42. W. Wenn auch der L. e7 nach e1 zuerst Schach geboten, so hätte dieses doch nicht verfolgt werden können.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K. g1 — D. d2 — L. a1 — Tr. f1 — L. c3 —
 Lt. e3 — Er. e2 — B. c4; d4; e3; f3; g2; h2. —
 S. K. g8 — D. g5 — L. a8 — Tr. f8 — L. c6 —
 S. d7 — Er. h5 — B. a7; c7; e6; f5; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
16. L.	c3—a5	S. d7—b6		19)	g2—g3	D. g6—g4	
17)	c4—c5	S. b6—d5		20. Lt.	d3—c4	D. g4—h3	
18.	f3—f4	D. g5—g6		21. Lt.	c4—d5	L. cb—d5	

17. S. Den eigenen B. c7 deckend, den feindlichen B. e3 dagegen wiederholt bedrohend.

19. W. Auf Lt. d3 — c4 folgte S. d5 — e3, wobei Schwarz gewinnen würde.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
22) Gr. e2—c3	L. d5—c6	24) h2—g3	D. h3—g3*
23) L. a5—c7	Gr.h5—g3	25) D. d2—g2	D. g3—g2†

22. W. Auf Tr. f1—f2 zog Schwarz Tr. f8—f6 und im nächsten Zuge nach g6.

23. W. Besser wäre d4—d5 gewesen.

24. W. Hätte man diesen Springer nicht nehmen wollen, so suchte Schwarz seinen Thurm f8 nach g6 zu bringen und gewann dadurch die Partie.

Siebenzehntes Gambitspiel.

Zug 3. $\frac{e2-e4}{b7-b5}$.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. d2—d4	d7—d5	10. L. c1—d2	L. d7—a4
2. c2—c4	d5—c4	11) D. d1—a4*	D. a5—a4
3) e2—e4	b7—b5	12. L. a1—a4	c4—c3
4. a2—a4	c7—c6	13) b2—c3	b4—c3
5. a4—b5	c6—b5	14) Lr. f1—b5*	K. e8—e7
6) S. b1—c3	L. c8—d7	15) L. d2—c3	Gr.g8—h6
7. Gr. g1—f3	e7—e6	16) Lr. b5—c6	S. b8—c6
8. Gr. f3—e5	b5—b4	17. Gr. e5—c6*	K. e7—d7
9) S. c3—a4	D. d8—a5	18) L. a4—a7*	L. a8—a7

3. W. Statt e2—e3 des vorigen Spiels.

3. S. Ober e7—e5. Siehe die folgenden Spiele.

6. W. Ober b2—b3. Siehe I. Veränderung.

6. S. Auf b5—b4 bot W. D. d1—a4 Schach! und gewann den Bauer.

9. S. Dadurch wird der Abtausch der Königin bezweckt, weil gerade der Angriff dieser meinen vorgedrungenen Bauern am gefährlichsten ist.

11. W. Nahm der Thurm den Laufer, so zog die feindliche Königin sich nach b6 zurück.

13. S. Mit dem B. b4 vorzugehen, ist nicht gerathen, weil er nicht gehörig gedeckt und unterstützt werden kann.

14. W. Um diesen Laufer mit Gewinn eines Tempo's ins Spiel zu führen.

15. S. Dieser Zug war nothwendig, weil Weiß sonst durch das Schach mit dem L. nach b4 einen Offizier gewonnen hätte.

16. W. Mit L. c3 nach b4 jetzt Schach zu bieten, wäre unnütz.

18. W. Mit dem Springer zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen, weil der Springer nicht sogleich hätte abziehen können.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. Gr. c6 — a7	Lr. f8 — d6	23. Gr. b5 — d6	K. d7 — d6
20) K. rochirt	Lr. h8 — a8	24) Lr. f1 — c1	Lr. c8 — a8
21) Gr. a7 — b5	Lr. a8 — c8	25) L. d2 — f4*	
22. L. c3 — d2	Gr. b6 — g8		

20. VV. Die Rochade war insofern noch zweckmäßig, als der König dadurch dem Angriff des feindlichen Thurmes entzogen wird und der eigene Thurm sogleich ins Spiel kommt.
21. S. Da der Bauer doch keine vortheilhafte Stellung hätte einnehmen können, so wäre mit dessen Stellung vor dem Springer nur ein Zug verloren gegangen.
24. S. Als der schwächere Theil hat Schwarz den Abtausch des Thurms zu vermeiden.
25. Weiß ist im Vortheil eines Bauern und einer bessern Position.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6) b2 — b3	e7 — e5	12) D. d1 — d2	f7 — f5
7) d4 — d5	Gr. g8 — f6	13) S. b1 — c3	D. e4 — e3*
8) f2 — f3	Gr. f6 — e4	14. D. d2 — e3	Lr. c5 — e3
9. f3 — e4	D. d8 — h4*	15) K. e2 — e3	c4 — b3
10) K. e1 — e2	D. h4 — e4*	16) S. c3 — b5	K. e8 — d7
11. L. c1 — e3	Lr. f8 — c5	17. L. a1 — b1	L. c8 — b7

6. S. Statt dessen L. c8 — a6, so war die Folge 7. $\frac{b3-c4}{b5-c4}$ 8. $\frac{Lr. f1-c4}{L. a6-c4}$

9. $\frac{D. d1-a4^*}{}$ oder 6. S. D. d8 — c7 7. $\frac{b3-c4}{b5-c4}$ 8. $\frac{D. d1-a4^*}{}$

7. VV. Ober d4 — e5. Siehe II. Veränderung.

8. VV. Nicht so gut wäre b3 — c4. Siehe IV. Veränderung.

10. VV. Ging der König, um den B. e4 nicht mit einem Schachgebot zu verlieren, nach d2, so folgte 10. $\frac{K. d2-c3}{D. h4-f4^*}$ 11. $\frac{K. d2-c3}{b5-b4^*}$

12. $\frac{K. c3-b2}{c4-c3^*}$ u. s. w., wobei Schwarz gewann.

12. S. Um den Angriff auf den feindlichen König fortzusetzen. Nicht so stark wäre der Zug b5 — b4 gewesen.

13. VV. Den Abtausch der feindlichen Königin, die das diesseitige Spiel sehr beschränkt, zu erzwingen.

15. S. Auf b5 — b4 zog Weiß den S. c3 nach a2 zurück und gewann außer einem B. auch mehre Züge.

16. S. Dem feindlichen S. b5 das Feld c7 zu wehren.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
18.	S. b5—c3	S. h8—a6	27) S. c3—a4	Tr. d8—d6
19.	L. b1—b3	S. a6—c5	28) Tr. h1—b1	L. a8—a7
20.)	L. b3—b1	Tr. h8—d8	29) L. h7—h8*	R. c8—d7
21)	Er. g1—f3	e5—e4	30) S. a4—b6	Tr. d6—b6
22.	Er. f3—d4	g7—g6	31) Tr. b1—b6	L. a7—a8
23.	Er. d4—e6	S. c5—e6	32. L. h8—h7*	R. d7—d8
24)	L. b1—b7*	R. d7—c8	33) Tr. b6—b7	L. a8—c8
25.	L. b7—h7	S. e6—c7	34)	d5—d6
26.	Tr. f1—c4	a7—a6		

20. W. Auf L. b3—b5 erwiederte Schwarz vortheilhaft L. b7—a6.
21. S. Den König zur Deckung des B. e5 nach d6 zu ziehen, wäre nicht so gut gewesen.
24. S. Das Schach mit dem Springer nach c7 decken zu wollen, wäre fehlerhaft, weil ihn Weiß durch einen fortwährenden Angriff gewinnen würde.
27. S. Um den Zug S. a4—b6* zu vermeiden. Dagegen hätte 27. L. a8—b8 zur Folge gehabt: 28. $\frac{Tr. c4—a6*}{S. c7—a6}$ 29. $\frac{Tr. h1—c1*}{S. a6—c7}$ 30. $\frac{Tr. c1—c7†}{S. a6—c7}$
28. S. Um durch das Schach mit dem Springer keinen stärkern Offizier gegen einen schwächern einzubüßen.
29. S. Auf Tr. d6—d8 folgte S. a4—b6*.
30. S. zog statt dessen der König e7, so folgte S. b6—c8*.
31. S. Um nicht durch 32. W. d5—d6 und 33. W. L. h8—h7* den Thurm einzubüßen.
33. S. Rettete sich der Springer nach e8, so nahm Weiß den B. a6 mit dem Laufer und setzte in wenigen Zügen mat.
34. Schwarz kann die Partie nicht mehr retten.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	d4—c5	D. d8—d1*	9) S. b1—c3	Tr. f8—c5
8) R.	e1—d1	L. c8—a6	10) S. c3—d5	R. e8—d8

7. W. Der Gambitbauer ist damit zwar wieder gewonnen, doch ist diese Spielart für Schwarz vortheilhafter, als die vorige, weil die Königinnen sogleich aus dem Spiele kommen, was für den Gambitnehmer immer von Nutzen ist.
8. S. Ging der L. c8 aber nach e6 zur Deckung des B. c4, dann zog Weiß 9. S. b1—c3, und wurde dieser darauf durch b5—b4 angegriffen, 10. S. c3—b5, wobei er gewann.
9. S. Zum Angriff auf f2.
10. S. Um den Springer zu verhindern, nach c7 zu gehen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
11.	ℓ. c1—e3	ℓ. c5—e3	21)	Tr. h1—b1	℞. d8—c8		
12.	♞. d5—c3	c4—b3	22)	♞. e3—c4	Tr. h8—f8		
13)	Tr. a1—a3	ℓ. a6—b7	23)	Tr. b3—b7	f7—f6		
14)	Tr. a3—b3	ℓ. b7—e4	24.	♞. c4—d6*	℞. c8—d8		
15.	f2—f3	ℓ. e4—c6	25.	e5—e6	♞. c6—b8		
16.	Tr. f1—b5	Tr.g8—e7	26)	Tr. b1—c1	a7—a5		
17.	Tr. g1—h3	Tr.e7—g6	27.	Tr. c1—c7	Tr. a8—a6		
18.	Tr. b5—c6	♞. b8—c6	28.	Tr. c7—d7*	♞. b8—d7		
19)	f3—f4	Tr.g6—e7	29.	Tr. b7—d7†			
20)	℞. d1—d2	h7—h6					

13. W. Nicht so gut wäre Tr. a1—a5. Siehe III. Veränderung.
 13. S. Den Thurm durch h5—b4 anzugreifen, wäre nicht so gut, weil Weiß damit den Laufer a6 schlagen und dafür zwei kleine Offiziere eintauschen würde.
 14. S. Ein besserer Zug wäre a7—a6 gewesen. Weiß hätte alsdann freilich durch 15. f2—f3 oder Tr. f1—d3 seinen B. e4 gerettet, indessen gegen zwei verbundene Freibauern zu kämpfen gehabt.
 19. S. Um den feindlichen Springer von f5 zurückzuhalten.
 20. W. Um die Thürme zu verdoppeln.
 21. S. Um durch Tr. a8—b8 die Thürme wieder zu trennen.
 22. S. Um durch ♞. c4—d6* den Bauer nicht einzubüßen.
 23. S. Auf Tr. e7—f5 erwiderte Weiß g2—g4.
 26. W. Dieser Zug führt ein schnelleres Ende herbei als die Wegnahme des Springers b8.

III. Veränderung. (II.)

- Stell.: W. ℞. d1—♞. e3—Tr., Tr., Tr. und Tr. im Lager—
 B. e5; e4; f2; g2; h2. —
 S. ℞., d8—ℓ. a6—Tr., Tr., ♞. und Tr. im Lager—
 B. a7; b3; b5; f7; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
13.	Tr. a1—a5	Tr.g8—e7	16)	Tr. a5—a6	b3—b2		
14.	Tr. f1—b5	Tr.e7—c6	17)	℞. d1—c2	♞. c6—b4*		
15.	Tr. b5—c6	♞. b8—c6	18.	℞. c2—b2	♞. b4—a6		

16. W. Besser wäre es gewesen, mit dem Thurm nach a3 und hernach auf 16. S. ♞. c6—d4 17. W. ℞. d1—c1 zu ziehen.
 17. W. Dieser Zug war nothwendig, um den B. b2 nicht zur Königin werden zu lassen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19) Gr. g1—f3	L. a8—b8*	26) Gr. h3—f2	S. c5—a4*
20) K. b2—c3	L. b8—c8*	27) K. c3—b4	L. c7—c4*
21) S. e3—c4	S. a6—c5	28) K. b4—c4	S. a4—b2*
22) Gr. f3—g5	L. c8—c7	29) K. c4—b5	S. b2—d1
23) Lr. h1—d1*	K. d8—e7	30) Gr. f2—d1	Lr. d8—d1
24) f2—f3	h7—h6	31) K. b5—a6	L. d1—a1*
25) Gr. g5—h3	Lr. h8—d8	32) K. a6—b5	a7—a5

19. W. Um diesen Springer in Thätigkeit zu setzen, auch den Thurm frei zu machen.
 22. W. Zur Deckung des B. e4 und zum Angriff auf f7.
 26. W. Auf Lr. d1—d6 erwiderte Schwarz Lr. d8—d7.
 32. Schwarz hat einen Thurm vor und befördert zum Ueberfluß seinen B. a5 zur Königin.

IV. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8) b3—c4	Gr. f6—e4	20) K. d3—c4	L. a8—c8*
9) D. d1—e2	Lr. f8—b4*	21) K. c4—d4	a7—a6
10) L. c1—d2	Lr. b4—d2*	22) Lr. h1—b1	Lr. d8—d7
11) S. b1—d2	Gr. e4—d2	23) Lr. b1—b4	L. c8—d8
12) D. e2—e5*	D. d8—e7	24) K. d4—e4	g7—g6
13) D. e5—e7	K. e8—e7	25) L. b4—d4	f7—f5*
14) K. e1—d2	b5—c4	26) K. e4—e5	K. e7—f8
15) Lr. f1—c4	Lr. h8—d8	27) Gr. c3—a4	L. d8—e8*
16) Gr. g1—e2	L. c8—b7	28) K. e5—f4	L. e8—d8
17) Gr. e2—c3	S. b8—d7	29) Gr. a4—c5	Lr. d7—d5
18) K. d2—d3	S. d7—b6	30) Lr. d4—d5	L. b7—d5
19) L. a1—a5	S. b6—c4	31) L. a5—a6	L. d8—e8

8. S. Um diesen Bauer für c4 einzutauschen, der nicht gedeckt werden konnte.
 14. S. Mit dem B. b5 vorzugehen, wäre nicht so gut gewesen, weil die beiden weißen, gut unterstützten Mittelbauern dem schwarzen Spiele zu gefährlich werden konnten.
 16. S. Zum doppelten Angriff auf d5.
 19. S. Der Abtausch des Laufers ist nützlich, weil dieser die Hauptdeckung des B. d5 bildet; überdies wird dadurch auch der L. a8 mit Gewinn eines Zuges ins Spiel gebracht.
 22. S. Neben der Deckung des Laufers gibt dieser Zug auch Gelegenheit, die Thürme zu verdoppeln.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
32)	f2 — f3	L. e8 — e7	38)	h2 — h4	h7 — h6
33.	L. a6 — d6	L. d5 — f7	39.	S. d4 — e6	L. e8 — e6
34.	S. c5 — d7*	K. f8 — g7	40.	L. d6 — e6	K. f6 — e6
35.	S. d7 — e5	L. f7 — e6	41.	g2 — g4	f5 — g4
36.	S. e5 — c6	L. e7 — e8	42)	f3 — g4	K. e6 — f6
37.	S. c6 — d4	K. g7 — f6			

32. S. Nicht so gut wäre L. e8 — e2, worauf Weiß 33. K. f4 — g5 und 34. VV. K. nach f6 ziehen und das Spiel gewinnen würde.
 38. VV. Das Vordringen des feindlichen B. g6 zu hindern.
 42. Die beiden Könige bleiben sich stets einander gegenüber und halten das Spiel dadurch unentschieden. Auch wird das Spiel auf 42. S. K. e6 — d5 remis, nämlich:

	43.	44.	45.	46.	47.
VV.	h4 — h5	h5 — g6	g6 — g7	K. f4 — f5	g4 — g5(1)
S. K.	d5 — e6	K. e6 — f6	K. f6 — g7	K. g7 — f7	

1. Schwarz mag mit B. h6 den feindlichen B. g5 nehmen oder ihm vorbeiziehen, so bleibt das Spiel dennoch unentschieden.

Achtzehntes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{e3-e4}{e7-e5}$ 4. $\frac{d4-e5}{e7-e5}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2 — d4	d7 — d5	5)	K. e1 — d1	L. e8 — e6
2.	c2 — c4	d5 — c4	6.	f2 — f4	g7 — g6
3.	e2 — e4	e7 — e5	7)	S. b1 — c3	S. b8 — d7
4.	d4 — e5	D. d8 — d1*	8.	h2 — h3	h7 — h5

5. S. Neuere Schriftsteller halten diesen Zug für fehlerhaft, weil durch 6. $\frac{f2-f4}{g7-g6}$ 7. $\frac{S. b1-d2}{e7-e6}$ Weiß den B. c4 gewinnt, ohne eine andern dagegen zu verlieren, und empfehlen daher statt dessen 5. S. b8 — c6 wodurch Schwarz auf folgende Weise ein gleiches Spiel erlangt:

	6.	7.	8.	9.	10.
VV.	f2 — f4	Lr. f1 — e2	L. c1 — d2	Sr. g1 — e2	S. b1 — c3
S.	L. c8 — g4*	0 — 0 — 0*	L. g4 — e2*	Lr. f8 — b4	Sr. g8 — e7

Uebrigens vergl. m. über diese Spielart v. Bilguer und v. Laſa Handb. des Schachsp. B. I. Eröff. 7. §. 1. Spiele 18 bis 28

7. VV. Dieser von Philidor durchgeführte Zug wird, wie oben bereits angedeutet ist, getadelt, und statt dessen S. b1 — d2 für besser gehalten. Indessen folgende Variante ergibt, daß Schwarz dennoch ein stärkeres Spiel behält, der verbesserte Zug mithin irrig ist:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9.	ℓ. c1—e3	℞. roch. c8	17) ℔. a1—d1	℔r. h8—f8
10.	℞. d1—c2	℔r. f8—c5	18.	g2—g3
11.	℔. e3—c5	℔. d7—c5	19) ℞. c2—d2	℔. d4—f5*
12) ℔r.	g1—f3	c7—c6	20. ℞. d2—c1	℔. f5—g3
13.	℔r. f3—g5	b7—b5	21. ℔r. h1—h2	℔. g3—e2*
14.	℔r. f1—e2	℔r. g8—e7	22. ℔r. h2—e2	a7—a6
15.	℔r. g5—e6	f7—e6	23)	a4—b5
16.	a2—a4	℔. c5—b3		c6—b5

	7.	8.	9.	10.
WV.	℔r. f1—c4	℔. d2—c4	℞. d1—c2	
S.	℔. b8—d7	℔. e6—c4	0-0-0	℔. d7—c5(1)

1. Schwarz hat einen starken Angriff, wodurch der Verlust eines Bauern vollkommen ersetzt wird.

7. S. Die Rochade frei zu bekommen.

10. WV. Um durch den Abzug des feindlichen ℔. d7 den B. e5 nicht einzubüßen.

12. S. Zur Vorbereitung auf den Fall, wenn c4 etwa durch ℔r. f3—d2 wiederholt angegriffen, oder der ihn deckende ℔. c1 verjagt würde.

17. WV. Philidor läßt statt dessen den ℔. a1 nach a2 gehen. Wenn Schwarz hierauf 17. ℔. d8—d2* (nicht aber 17. a7—a6 wie Philidor vorschreibt) erwidert, so sind die Nachteile für Weiß größer, als die ihm durch obigen Zug 17. ℔. a1—d1 erwachsen können. Siehe I. Veränderung.

19. WV. Ging der König nach c1, dann griff Schwarz durch b5—b4 den Springer an und gewann einen Offizier.

23. Schwarz ist um einen Bauern im Vortheil.

I. Veränderung.

Stell. W. ℞. c2 — ℔. c3 — ℔r. e2 — ℔. und ℔r. im Lager — B. a4; b2; e4; e5; f4; g2; h3. —

S. ℞. c8 — ℔. d8 — ℔r. h8 — ℔. b3 — ℔r. e7 — B. a7; b5; c4; c6; e6; g6; h5. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
17) ℔.	a1—a2	℔. d8—d2*	19. ℔r. h1—d1	℔r. h8—d8
18. ℞.	c2—b1	a7—a5	20) ℔r. d1—d2	℔r. d8—d2

17. S. Dieser Zug ist von Reinganum — Ben-Oni, Seite 77 —.

20. W. Der Abtausch war, eines etwaigen Rückzuges des Springers halber, nothwendig.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
21.	a4 — b5	c6 — b5	27.	b2 — c3 Tr. d3 — c3
22.)	Fr. e2 — f3	b5 — b4	28.	g4 — h5 Tr. c3 — c1*
23.)	S. c3 — e2	Fr. e7 — c6	29.)	R. b1 — b2 Tr. c1 — c2*
24.	g2 — g4	Tr. d2 — d3	30.)	R. b2 — a3 Tr. d4 — b5*
25.)	Fr. f3 — g2	Fr. c6 — d4	31.)	R. a3 — a4 Tr. b5 — c3*
26.)	S. e2 — c3	b4 — c3	32.)	R. a4 — a3 Tr. c2 — a2†

23. W. Die Folge von S. c3 — d1 wäre gewesen:

23.	24.	25.	26.	27.
W.	g2 — g4	g4 — h5	Tr. a2 — a5	R. b1 — a2
S.	Fr. e7 — c6	Fr. c6 — d4	Tr. d2 — c2	Tr. c2 — c1*
				Tr. c1 — a1†

25. W. Auf S. e2 — g1 würde Schwarz S. b3 — d2 Schach bieten und den Laufer gewinnen.

26. W. Auf Wegnahme des Springers folgte 26. Tr. d3 — d1* und 27. Tr. d1 — c1†.

30. W. Ginge der König nach b1, so erfolgt 30. S. b3 — d2* 31. Fr. d4 — b3†.

Neunzehntes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{c2 - e4}{e7 - e5}$ 4. $\frac{d4 - d5}{e7 - e5}$.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 — d4	d7 — d5	8. Tr.	h1 — g1 R. rochirt
2.	c2 — c4	d5 — c4	9. Fr.	f1 — c4 S. b8 — d7
3.	e2 — e4	e7 — e5	10.)	D. d1 — d3 S. d7 — b6
4.)	d4 — d5	f7 — f5	11.)	Fr. c4 — b3 f5 — e4
5.)	S. b1 — c3	Fr. g8 — f6	12.	f3 — e4 L. c8 — e6
6.	f2 — f3	Fr. f8 — c5	13.)	R. roch. c1 L. e6 — f7
7.)	L. c1 — g5	Fr. c5 — g1	14.)	g2 — g4 L. f7 — g6

4. W. Anstatt des vorigen Zuges d4 — e5.

7. W. Oder Fr. f1 — c4, siehe I. Veränderung; oder D. d1 — a4* siehe III. Veränderung.

7. S. Um dem Gegner die Rochade nach dieser Seite zu verderben. Indessen that Schwarz besser, anstatt dessen zu rochiren, wodurch er ein etwas besseres Spiel bekommen hätte. W. s.

7.	8.	9.	10.
W.	e4 — f5	Fr. f1 — c4	Tr. h1 — g1
S.	0 — 0	L. c8 — f5	Fr. c5 — g1
		D. d8 — d6	

10. W. Durch das aufgedeckte Schach — d5 nach d6 — wäre nichts Wesentliches erlangt.

11. W. Es wäre fehlerhaft, den Angriffsläufer (c4) gegen den Springer abzutauschen.

14. S. Auf h7 — h6 wäre die Folge gewesen:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
15)	h2—h4	K. g8—h8	23. S.	d5—f6 S. d7—f6
16.	h4—h5	L. g6—e8	24) Tr.	f1—f6 D. d8—c7*
17.	h5—h6	g7—g6	25) K.	c1—b1 L. e8—b5
18. D.	d3—g3	D. d8—e7	26. Tr.	f6—f8* L. a8—f8
19) Tr.	g1—f1	a7—a6	27. L.	g5—f6* L. f8—f6
20. D.	g3—h4	S. b6—d7	28. D.	h4—f6* D. c7—g7
21)	d5—d6	c7—d6	29. D.	f6—g7†
22. S.	c3—d5	D. e7—d8		

	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
1. {	W. L.g5-h4	D.d3-e3	D.e3 h6	g4-g5	g5-g6	d5-d6*	D.h6-g6*(1)
	S. g7-g5	g5-h4	D.d8-e7	Tr.f6-h7	L.f7-g6	D.e7-f7	
2. {	W.			g4-g5	g5-g6	Tr.g1-g6	d5-d6*(2)
	S.		D.d8-d6	Tr.f6-h7	D.d6-g6	L.f7-g6	

1. Weiß gewinnt die Königin und setzt in wenigen Zügen mat.
2. Weiß nimmt, nachdem der schw. König sich nach h8 gerettet hat, den Laufer g6 mit der Königin, und setzt darauf in wenigen Zügen mat.

15. S. Dem verdeckten Schach zu entgehen, das allen Operationen hinderlich in den Weg tritt.
19. S. Damit nach dem Zuge S. b6—d7 der feindliche Springer nicht nach b5 komme.
21. W. Dieses Bauernopfer wird gebracht, um für den Springer den Angriff auf die feindliche Königin zu gewinnen.
24. S. Um das Spiel um einige Züge zu verlängern.
25. S. Auf L. e8—f7 wäre die Folge:

	26.	27.	28.	29.
W. Tr.	d1—f1	Tr. f6—g6*	h6—h7*	L.g5—f6*
S. K.	h8—g8	h7—g6	K.g8—h8	

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7) Tr.	f1—c4	Tr. c5—g1	9)	f3—e4 K. rochirt
8. Tr.	h1—g1	f5—e4	10. L.	c1—g5 h7—h6

7. S. Um dem Gegner die Rochade nach dieser Seite zu zerstören; ein besserer Zug wäre indessen f5—e4 gewesen. Siehe II. Veränderung.
9. S. Auf Tr. f6—e4 bot Weiß mit der Königin auf h5 Schach und gewann.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11.	h2—h4	h6—g5	18. Tr. c4—e6*	D. f6—e6
12)	h4—g5	Tr. f6—h7	19. d6—c7	D. e6—f7
13)	g5—g6	D. d8—h4*	20) D. d1—d5	S. b8—a6
14.	g2—g3	D. h4—f6	21) S. c3—b5	T. a8—c8
15)	g6—h7*	R. g8—h7	22) Tr. h1—f1	D. f7—d5
16. Tr.	g1—h1*	R. h7—g8	23. Tr. f1—f8*	R. g8—f8
17.	d5—d6*	L. c8—e6	24) e4—d5	S. a6—c7

12. S. Auf Tr. f6—e4 würde folgen:

	13.	14.	15.
VV.	d5-d6*	L. c4-f7*	S. c3-e4

S. Tr. f8-f7 R. g8-f7

13. S. Auf Tr. h7 nach f6 oder g5 erwiederte Weiß im ersten Fall d5—d6*, im andern aber D. d1—h5.

15. VV. Auf d5—d6* rettete Schwarz seinen König nach h8, oder zog L. c8 nach e6 vor und die weitere Folge wäre gewesen:

	15.	16.	17.	18.	19.	20.
1 {	VV. D. d1-h5	R. e1-d1	D. h5-g4	R. d1-c2	R. f2-b3	
	S. R. g8-h8	D. f6-f2*	L. c8-g4*(1)	D. f2-g1*	D. g1-h2*(2)	c7-d6(3)
2 {	VV. Tr. g1-f1	g6-h7*	Tr. f1-f8*	Tr. c4-e6		
	S. L. c8-c6(4)	D. f6-d8	R. g8-h8	D. d8-f8		

1. Schwarz opfert den Laufer, um die feindliche Königin von der Thurmlinie zu locken.

2. Nahm Schwarz den Thurm a1, so ging die feindliche Königin nach h5 zurück und drohte mat; gleichfalls wäre es fehlerhaft gewesen, wenn Schwarz mit Tr. f8 nach f2 Schach geboten hätte.

3. Es geschieht nun etwa 21. $\frac{g6-h7}{S. b8-c6}$ und Schwarz behält ein vorteilhaftes Spiel.

4. Dieser Zug ist nicht so gut als R. g8—h8, wie der Erfolg zeigt.

15. S. Besser wäre es gewesen, den Bauer h7 nicht zu nehmen, weil dieser dem Könige Schutz gewährte.

20. VV. Wegen des Zuges D. f5—f2† durfte der feindliche S. b8 nicht genommen werden.

21. S. Der Abtausch der Königinnen wäre fehlerhaft gewesen, weil der B. e4 alsdann zur Deckung des B. c7 herbeigezogen würde.

22. S. Der Abtausch der Königinnen war unter den jetzigen Umständen unvermeidlich.

24. S. Es blieb nichts Besseres zu thun; denn wäre statt dessen der König nach e7 gegangen, so hätte dieses ein noch nachtheiligeres Spiel zur Folge gehabt, nämlich:

	24.	25.	26.	27.	28.	29.
VV.	d5-d6	S. b5-a7	T. a1-c1	c7-c8D	S. a7-c8*	
S.	R. f8-e7	R. e7-d7	T. c8-a8	R. d7-d6	T. a8-c8	

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
25.	L. a1—c1	S. c7—b5	29. L. c7—d7	S. d6—f5
26.	L. c1—c8*	R. f8—e7	30. R. e1—f2	S. f5—e7
27.	a2—a4	S. b5—d6	31. L. d7—b7	S. e7—d5
28. L.	c8—c7*	R. e7—f6	32) L. b7—a7	

32. Weiß ist im Vortheil und gewinnt leicht das Spiel.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K., D., L., Tr., L. und Sr. im Lager — S. c3 —
 Lr. f4 — B. a2; b2; d5; e4; f3; g2; h2. —

S. K., D., L., Tr., L. und S. im Lager — Lr. c5 —
 Sr. f6 — B. a7; b7; c7; e5; f5; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	— —	f5—e4	15. R. f1—g2	L. g4—h3*
8.	f3—e4	Sr.f6—g4	16) D. d3—h3	Tr. f8—f2*
9. Sr.	g1—h3	D. d8—h4*	17) R. g2—g3	Tr. f2—f3*
10) R.	e1—d2	Sr.g4—e3	18. R. g3—f3	D. h6—h3*
11) D.	d1—e2	L. c8—g4	19. R. f3—e2	D. h3—g2*
12) D.	e2—d3	D. h4—h6	20. R. e2—d3	D. g2—h1
13) R.	d2—e1	Sr.e3—g2*	21.	g2—g3 D. h1—f3*
14. R.	e1—f1	Tr. h8—f8*	22) R. d3—c2	Lr. c5—d4

10. W. Auf R. e1—f1 rochirte Schwarz und die weitere Folge wäre gewesen:

11.	12.	13.	14.	15.	16.
W. R. f1—e2	Sr. h3—f2	R. e2—d3	R. d3—e2	Tr. h1—e1	Tr. e1—e2
S. S. g4—f2	D. h4—f2*	D. f2—d4*	D. d4—c4	Tr. f8—f2*	L. c8—g4(1)

1. Weiß verliert nun auch den Thurm und sein Spiel ist nicht mehr zu retten.

11. W. Ebensowohl sich selbst zu retten, als auch Lr. c4 zu schützen.

12. S. Dieser Zug ist stärker, als der von Philidor empfohlene 12. Sr. e3—g2, dessen Vortheile geringer sind und folgendes Spiel herbeiführen:

13. 14.

W. $\frac{Sr. h3—g1}{S. D. h4—e1^*}$ $\frac{R. d2—c2}{Lr. c5—g1}$ u. f. w.

13. W. Blicke der König stehen, so zöge Weiß Sr. e3—c4*.

16. W. Ginge der König nach g3, so setzte Weiß durch Lr. c5—f2 sogleich m a t.

17. W. Auf R. g2—g1 folgte 17. $\frac{R. g1—g2}{Tr. f2—f3^*}$ 18. $\frac{D. h6—h3\ddagger}{}$

22. Schwarz hat die Königin und einen Bauern gegen einen kleinen Offizier vor; gewinnt daher leicht das Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	D. d1— a4*	ℒ. c8— d7	15. ℒ. c1— g5	D. c5— d6
8)	D. a4— c4	ℒr. c5— g1	16) ℒ. g5— f6	D. d6— f6
9.	ℒr. h1— g1	c7— c6	17) ♚. c3— e4	D. f6— h4*
10)	d5— d6	b7— b5	18) ♚. e4— g3	D. h4— e7
11.	D. c4— b3	D. d8— b6	19. ♚. rochirt	ℒ. d7— e6
12) ℒr.	g1— h1	D. b6— c5	20. D. b3— e3	♚. b8— d7
13)	e4— f5	ℒ. d7— f5	21) ♚. g3— e3	♚. roch. g8
14)	g2— g4	ℒ. f5— d7		

7. W. Um die Königin nach dieser Seite ins Spiel zu bringen. Im Uebrigen ist dieses ein schwacher Zug.
8. S. Um mit dem Rückzuge des Laufers keinen Zug zu verlieren. Dennoch hätte dessen Rückzug nach d6 dem Spiele eine größere Sicherheit gegeben.
10. W. Obwohl es in den meisten Fällen nicht gut ist, einen Bauer ohne weitem Schutz vordringen zu lassen, so geschieht es hier, um das gegnerische Spiel möglichst zu beengen, auch dem feindlichen ♚. b8 keine Gelegenheit zu geben, mit Gewinn eines Tempo's activ zu werden, was geschehen, wenn der ♚. c6 geschlagen wäre.
12. W. Oder ♚. c3— b5. Siehe IV. Veränderung.
13. S. Es wäre fehlerhaft, zuerst den ♚. d6, der nicht zu reiten ist, zu schlagen.
14. S. Noch besser wäre es gewesen, den Laufer nach g6 zurückzuziehen, sowohl um nach Belieben zum Angriff auf die feindliche Königin nach f7 zu gehen, als auch das Feld e4 zu hüten.
16. S. Die Königin nimmt den Laufer, um wegen der etwa später zu bewerkstelligenden Rochade nach der Königsseite die Bauern nicht aufzureißen.
17. W. Dieser Zug ist besser als D. f6— e6, wovon die Folge gewesen wäre:
- | | | |
|--------------|-----------|-----------|
| 18. | 19. | 20. |
| W. ℒ. f1— c4 | D. b3— b7 | D. b7— a8 |
| S. b5— c4 | 0— 0 | |
18. W. Um durch das Wegziehen des Königs sich die Rochade nicht zu verderben.
21. W. Auf D. e3— e4 erwiderte Schwarz ℒ. e6— d5, und gewann, wenn der Laufer etwa vom Thurme geschlagen wurde.
21. Schwarz hat außer einem Bauern mehr, auch ein starkes Angriffsspiel und muß daher das Spiel gewinnen.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K., L, L. und Tr. im Lager — D. b3 — Tr. g1 —

S. c3 — B. a2; b2; d6; e4; f3; g2; h2. —

S. K., L, Tr. und S. im Lager — D. b6 — L. d7 —

Tr. f6 — B. a7; b5; c6; e5; f5; g7; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12) S. c3—b5	c6—b5	20) L. e3—g5	L. a8—e8
13) L. c1—e3	D. b6—d6	21) D. c2—b3*	K. g8—h8
14) e4—f5	D. d6—d5	22) L. g5—f6	Tr. f8—f6
15) D. b3—c2	K. rochirt	23) Tr. d3—e4	D. b7—b6
16) a2—a4	a7—a6	24) K. e1—e2	L. d7—f5
17) a4—b5	a6—b5	25) Tr. e4—f5	Tr. f6—f5
18) L. a1—d1	D. d5—b7	26) D. b3—d3	Tr. f5—f8
19) Tr. f1—d3	S. b8—a6		

12. S. Nicht so gut wäre es, mit der Königin den feindlichen Tr.g1 zu nehmen, denn es würde folgen:

13.	14.	15.	16.	17.	18.
VV. S. b5—c7*	L. c1—e3	S. c7—a8	Tr. f1—a6	L. e3—f2	K. e1—d2 ⁽³⁾
S. K. e8—d8	D. g1—h2	S. b8—a6 ⁽¹⁾	D. h2—h4 ⁽²⁾	D. h4—h1*	

1. Um von der Königin nach b8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden. Ging der König aber nach e8, so folgte L. e3—a7.

2. Bot die w. Königin auf h1 Schach, so wurde der Tr. a6 nach f1 zurückgezogen und Weiß gewann ebenfalls das Spiel.

3. Weiß gewinnt in Folge seines starken Angriffs auf leichte Weise das Spiel.

14. S. Die feindliche Königin zum Abtausch zu bewegen. Dieser Zug ist besser, als B.f5 mit dem Laufer zu nehmen, weil Weiß gleich darauf den B.b5 mit einem Schachgebot wieder gewinnen würde.

15. VV. Als der schwächere Theil durfte Weiß den Abtausch nicht annehmen.

18. VV. Durch den Abtausch des Thurms würde Weiß sein Spiel nur schwächen.

20. VV. Auf d3—e4 folgte 20. $\frac{f3-e4}{Er.f6-e4}$ 21. $\frac{f3-e4}{L.d7-c6}$ und damit

der Verlust eines Bauern.

21. VV. Um keinen Zug zu verlieren, während die Königin sich rettet.

24. VV. Um den Tr. g1 nicht schlagen zu lassen.

26. Schwarz hat neben einem nachhaltigen Angriff auch einen Offizier mehr und muß daher das Spiel gewinnen.

Zwanzigstes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{e2-c4}{e7-e5}$ 4. $\frac{D.d1-a4^*}{}$.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	10) ♔. d2—c3	D. d8—d6
2.	c2—c4	d5—c4	11) D. d1—e2	♞. b8—d7
3.	e2—c4	e7—e5	12. ♞. g1—f3	e5—e4
4) D.	d1—a4*	c7—c6	13) ♞. f3—d4	D. d6—d5
5)	d4—d5	b7—b5	14. ♞. rochirt	♞. rochirt
6. D.	a4—d1	c6—d5	15. ♞. d4—b3	D. d5—g5*
7.	e4—d5	♞.g8—f6	16) ♞. b3—d2	♞. c8—b7
8) ♞.	b1—c3	♞. f8—b4	17) h2—h4	D. g5—g4
9. ♞.	c1—d2	♞. b4—c3		

4. W. Um hernach den B.e5 schlagen zu können, ohne sich deshalb dem Austausch der Königinnen auszusetzen. Uebrigens ist dieser Zug ohne Nachhall und nicht zu empfehlen.

5. W. Oder d4—e5, worauf Schwarz auf folgende Weise ein gut eröffnetes Spiel bekommen würde:

	5.	6.	7.
W.	$\frac{D.a4-c4}{D.d8-d4}$	$\frac{D.d4-e5}{D.d4-e5}$	$\frac{♞.g1-f3}{D.e5-c7}$

8. S. Um den feindlichen Springer zu fesseln, der den B.b5 droht.

10. S. Um den B.e5 zu decken.

11. W. Dagegen hätte b2—b3 zur Folge:

	11.	12.	13.
1) { W.	$\frac{♞.c3-d2}{S. b5-b4(1)}$	$\frac{♞.d2-e3}{c4-c3}$	$\frac{D.d6-d5(2)}{D.d1-a4*(3)}$
2) { W.	$\frac{♞.f1-c4}{S. ♞.c8-a6}$	$\frac{D.d1-a4*(3)}{b5-c4}$	$\frac{♞.a6-c4}{}$

1. Fehlerhaft wäre es, zur Deckung des Bauern 11. ♞.c8—a6 zu ziehen, wie die andere Variante zeigt.

2. Schwarz steht um zwei Bauern im Vortheil.

3. Weiß befindet sich im Vortheil.

13. W. Dieses ist besser, als mit dem ♞. nach g5 zu gehen, um den B.e4 wiederholt zu bedrohen, weil Schwarz hierauf einfach den B.d5 nehmen und den Springer angreifen würde; thäte Schwarz dieses aber nicht und rochirte vielmehr — wie Reinganum — Ben-Oni, Seite 73 — empfiehlt, so würde dieses ein gleiches Spiel herbeiführen und insofern für Schwarz nicht vortheilhaft sein. Siehe I. Veränderung.

16. S. Zur Unterstützung des B.e4 sowohl, als auch die Thürme in Verbindung zu sehen.

17. Schwarz ist neben einer bessern Position auch im Vortheil zweier Bauern und muß daher das Spiel gewinnen.

I. Veränderung.

Stell.: W. K., T, Tr. und Lr. im Lager — D. e2 — L. c3 —
 Er. f3 — B. a2; b2; d5; f2; g2; h2. —

S. K., T, Tr. und L. im Lager — D. d6 — S. d7 —
 Er. f6 — B. a7; b5; c4; e4; f7; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13)	Er. f3—g5	K rochirt	21. Tr. f1—e2	Tr. d8—d4*
14.	Er. g5—e4	Er. f6—e4	22. K. d1—e1	L. c8—b7
15.	D. e2—e4	S. d7—c5	23. f2—f3	T. a8—d8
16.	D. e4—d4	Tr. f8—e8*	24) T. a1—d1	Tr. d4—d2
17) K.	e1—d1	S. c5—e6	25. K. e1—f2	Tr. d2—d6
18.	d5—e6	D. d6—d4	26) T. d1—d6	T. d8—d6
19. L.	c3—d4	Tr. e8—d8	27) Tr. h1—d1	
20.	e6—f7*	K. g8—f7		

13. S. Das Einfachste wäre nun, mit der Königin den B. d5 zu nehmen, worauf Weiß nach dem Verluste zweier Bauern und ohne anderweitigen Vertheil das Spiel verlieren müßte.
17. W. Reinganum a. a. D. deckt statt dessen das Schach durch Tr. f1—e2, läßt Schwarz hierauf im 18. Zuge das Schach durch S. c5—d3 wiederholen und setzt Weiß endlich nach 37 unmotivirten Zügen mat.
17. S. Auf L. c8—g4* folgt f2—f3 und auf f7—f6, um dem Mat durch D. d4—g7 zu entgehen, zöge Weiß L. c3—b4 und gewönne einen Offizier.
24. S. Um Weiß zum Abtausch zu bewegen und alsdann den Angriff auf b2 zu behalten.
26. W. Da in dieser Position der Abtausch ohne Gefahr Statt finden kann, so wird dieser bewerkstelligt, um die verdoppelten Thürme zu trennen.
27. Die Spiele stehen ganz gleich.

Ein und zwanzigstes Gambitspiel.

Königin=Gambit in der Rückhand.*)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	2. L. c1—f4	c7—c5

*) Spielt der Gegner den Bauer der Königin an, ohne aber ein Gambit zu geben, so entsteht eine Spielart, worin auch der stärkere Spieler gegen den schwächern erst manchen Zug thun muß, ehe er nur den Schein eines Angriffs gewinnt; aus diesem Grunde, und weil es dem Spiele an Lebendigkeit gebricht, wird es von bessern Spielern nicht gern

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	d4—c5	S. b8—c6	8)	c2—c3	Fr. f8—c5
4)	S. b1—c3	e7—e5	9)	b2—b4	S. c6—b4
5)	L. f4—g3	Er. g8—f6	10)	c3—b4	Fr. c5—b4*
6)	S. c3—a4	L. c8—f5	11.)	K. e1—c2	D. a5—b5*
7)	e2—e3	D. d8—a5*	12)	K. e2—f3	L. f5—g4†

gespielt und, wo es angeht, vermieden. Eröffnet der Anziehende, Weiß, nun aber das Spiel mit dem Bauer der Königin zwei Schritt (d2—d4) und zieht, nachdem der andere, Schwarz, denselben Bauer (d7—d5) dagegen gezogen, den Laufer der Königin (L. c1—f4) nach und beginnt damit das gewöhnliche Königinbauernspiel, so kann der Nachziehende dadurch den sonst schleppenden Gang dieses Spiels rascher entwickeln, wenn er im 2. Zuge den Gambitbauer der Königin zwei Schritt zieht. Der Gegner mag diesen Bauer dann nehmen oder statt dessen einen Ausweichungszug thun, so führen beide Fälle zu den lebhaftesten Demonstrationen, die diese Spielart wenigstens nicht minder interessant erscheinen lassen, als das Königsgambit in der Vorhand.

Analog mit dem ähnlichen Königsgambit hat der Verfasser schon früher in der ersten Ausgabe dieses Werkes (1829 Seite 105) diesem Spiele den Namen „Gambit von der Königin in der Rückhand“ beigelegt und ihn nun auch hier als passend beibehalten.

3. W. Ober L. f4—b8, siehe oben Seite 67 Gambiteröffnungen, 9. Spiel, Variante zum 3. Zuge; oder c2—c4, siehe I. Veränderung.

4. W. Auf Er. g1—f3 würde Schwarz L. c8—g4 erwidern.

5. W. Den Laufer nach d2 zurückzuziehen, wäre fehlerhaft, weil er hier der Königin im Gange hinderlich sein würde.

6. W. Zur Deckung des B. c5. — Indessen wäre 6. e2—e3 und, wenn Schwarz hierauf den B. c5 genommen hätte, 7. Fr. f1—b5 gerathener gewesen, weil dieser dann nun den Vortheil einer etwas bessern Position vorbehalten hätte, und zwar durch folgendes Spiel:

	7.	8.	9.	10.	11.
	W.	Er. b5—c6*	e3—d4	S. c3—e2	
1}	S. d5—d4	b7—c6	e5—d4	Fr. c5—b4*	
2}				D. d1—e2*	D. e2—e7*
				D. d8—e7	Fr. c5—e7

6. S. Der Zug D. d8—a5* hätte auch jetzt schon ein vortheilhaftes Spiel gegeben.

7. W. Um die Offiziere frei zu bekommen.

8. W. Auf die Deckung durch S. a4—c3 folgte d5—d4 und hernach der Verlust dieses Offiziers.

9. W. Ober S. a4—c5. Siehe II. Veränderung.

10. W. Ober S. a4—c5. Siehe III. Veränderung.

12. W. Deckte die Königin das Schach, so wurde diese von der feindlichen Königin genommen und es erfolgte im folgenden Zuge das Mat auf die nämliche Weise.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3) c2—c4	S. b8—c6	8) Lr. d3—e4	Sr. f6—e4
4) c4—d5	S. c6—d4	9) S. c3—e4	D. d8—d5
5) e2—e4	f7—f5	10) f2—f3	e7—e5
6) Lr. f1—d3	Sr. g8—f6	11) L. f4—e3	L. c8—f5
7) S. b1—c3	f5—e4	12) S. e4—c3	D. d5—d6

3. W. Um diesem Gambit auszuweichen.

4. W. Auf d4—c5 zöge Schwarz d5—d4, hernach e7—e5 und bekäme ein gutes Spiel.

5. W. Besser wäre es gewesen, zuvor den feindlichen S. d4 durch e2—e3 zu vertreiben.

6. W. Auf f2—f3 zog Schwarz e7—e6 und erhielt ein gut eröffnetes Spiel.

7. W. Auf L. f4—e5 erwiederte Schwarz f5—e4 und die weitere Folge wäre gewesen:

8.	9.	10.	11.	12.
W. L. e5—f6	Lr. d3—c4 ⁽¹⁾	S. b1—c3 ⁽¹⁾	Sr. g1—e2	D. d1—e1
S. e7—f6	Lr. f8—d6	0—0	S. d4—e2	f6—f5 ⁽²⁾

1. Nahm Weiß den B. e4, so gewann Schwarz durch D. d8—c7 u. s. w. einen Offizier.

2. Schwarz hat einen Bauer vorbehalten.

8. W. Hätte S. c3 den B. e4 zuerst wieder genommen, dann schlug Schwarz den B. d5 mit der Königin.

9. W. Auf D. d1—h5* folgte g7—g6, 10. $\frac{D. h5—e5}{S. e4—f6}$ und damit der

Verlust eines Offiziers.

10. W. zog S. e4—c3 zum Angriff auf die feindliche Königin, dann schlug diese den B. g2 und Schwarz gewann.

12. Schwarz ist im Vortheil eines Bauern und einer bessern Stellung.

II. Veränderung.

Stell.: W. K., D., L., Lr., Lr. und Sr. im Lager — S. a4 — L. g3 — B. a2; b2; c3; e3; f2; g2; h2. —

S. K., L. und Lr. im Lager — D. a5 — Lr. c5 — L. f5 — S. c6 — Sr. f6 — B. a7; b7; d5; e5; f7; g7; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. S. a4—c5	D. a5—c5	10. Lr. f1—d3	Sr. f6—e4

11)	Weiß.	Schwarz.	14.	Weiß.	Schwarz.
	Pr. d3—e4	L. f5—e4		Er. f3—h4	K. roch. g8
	12) Er. g1—f3	D. c5—b5		15. f2—f4	d5—d4
	13) b2—b3	f7—f6		16) c3—d4	e5—d4

11. W. Auf Er.g1—f3 zum doppelten Angriff auf e5, gewönne Schwarz durch Er.e4—c3.

12. S. Zum Angriff auf g2 und um die Rochade nach g1 zu hindern.

13. W. Auf L.g3—e5 zöge Schwarz S.c6—e5 und die weitere Folge wäre:

	14.	15.	16.	17.	18.	19.
1) W.	Er.f3-e5	D.d1-c1	L.a1-c1	Er.e5-f3	g2-f3	
S.	D.b5-b2	D.b2-c1*	f7-f6	L.e4-f3	K.e1-f2(1)	
2) W.				Er.e5-g4	Er.h1-g1	h2-h3
S.				L.e4-g2	L.g2-f3	L.f3-g4(2)

1. Schwarz steht vortheilhafter als der Gegner.

2. Schwarz steht um einen Bauern besser.

16. Schwarz erlangt den Angriff und ein vortheilhaftes Spiel.

III. Veränderung.

Stell.: W. K., D., L., Tr., Pr. und Er. im Lager — S. a4 —
L. g3 — B. a2; c3; e3; f2; g2; h2. —

S. K., L. und Tr. im Lager — D. a5 — S. b4 —
Er. f6 — Pr. c5 — L. f5 — B. a7; b7; d5; e5;
f7; g7; h7. —

10.	Weiß.	Schwarz.	12)	Weiß.	Schwarz.
	S. a4—c5	S. b4—c2*		L. a1—b1	Er.f6—e4*
	11) K. e1—d2	D. a5—c5		13) K. d2—c1	Er.e4—c3

11. W. Ging der König nach e2, so war die Folge:

	11.	12.	13.	14.	15.
W.		L.a1-c1	K.e2-d2	K.d2-c2	K.c2-d3
S.	D.a5-c5	D.c5-c4*	Er.f6-e4*	D.c4-a2*	Er.e4-f2†

12. W. Oder L.a1—c1. Die Folge wäre dann gewesen:

	12.	13.	14.
1) W.		K.d2—c2	K.c2—b1
S.	Er.f6—e4*	D.c5—c3*	Er.e4—d2†
2) W.		K.d2—e2	K.e2—d2
S.		Er.e4—c3*(1)	Er.c3—d1(2)

1. Bot Schwarz D.c5—c4 Schach, so setzte Weiß die Königin vor.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14) D. d1—h5	g7—g6	17) K. c1—b1	S. c2—b4*
15. D. h5—g5	D. c5—a3*	18. K. b1—a1	Er. a2—c3*
16. L. b1—b2	Er. c3—a2*	19. L. b2—a2	D. a3—a2†

2. Schwarz hat die Königin gegen einen Springer vor und gewinnt das Spiel.

13. W. Nahm der König den S. c 2, so gewann Schwarz durch Er. e 4 — f 2* die Königin.

14. S. Es hätte mit Er. c 3 auch der Thurm b 1 genommen werden können; nahm dann Weiß 15. mit der Königin den Laufer, so ging diese durch S. c 2 — d 4* verloren, hätte Weiß dagegen 15. den S. b 1 mit dem Könige genommen, so war er in wenigen Zügen mat, nämlich:

15. 16. 17. 18. 19. 20.

W. K. b 1 - b 2 K. b 2 - a 3 K. a 3 - a 4 K. a 4 - b 5 K. b 5 - b 6
 S. S. c 2 - a 3* D. c 5 - c 2* D. c 2 - c 3* L. f 5 - c 2* a 7 - a 6* D. c 3 - c 6†

17. W. Rettete sich der König nach d 1 oder d 2, dann nahm Schwarz den Thurm mit der Königin.

B. Unregelmäßiges Gambit.

Zwei und zwanzigstes Gambitspiel.

Züge: 2. $\frac{f2-f4}{e5-f4}$ 3. $\frac{Er.g1-f3}{d7-d5}$

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5)	S. h1—c3	D. d5—d8
2.	f2—f4	e5—f4	6.	d2—d4	Lr. f8—d6
3)	Er. g1—f3	d7—d5	7)	Lr. f1—c4	Er.g8—f6
4)	e4—d5	D. d8—d5	8)	K. rochirt	L. c8—g4

3. VV. Dieser Zug geschieht nicht nur, um das Schach zu vermeiden, welches ihm die feindliche Königin auf h4 zu geben droht, und welches, wie aus dem oben behandelten Laufergambit hervorgeht, nicht ohne Nachtheil ist, sondern auch, um sobald als möglich die Figuren von der Königsseite zum Angriff ins Spiel zu bringen.

3. S. Anstatt durch g7—g5, wie in der regelmäßigen Gambitvertheidigung zu geschehen pflegt, den B.f4 zu decken.

4. S. Oder L.f8—d6, worauf folgen würde:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
VV.	d2-d4	c2-c4	L.f1-d3(1)	0—0	D.d1-e1*	Er.f3-e5	h2-h4(5)
S.	g7-g5	b7-b6	L.c8-g4(2)	Er.g8-h6(3)	K.e8-f8(4)	L.d6-e7	

1. Mit diesem Zuge brechen v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 5. Abschn. 1. §. 1. Sp. 1., das Spiel mit dem Zeichen der Gleichheit ab; aber irrig, da Weiß offenbar eine vortheilhaftere Position eingenommen hat, wie die Fortsetzung ergibt.

2. Bot Schwarz D. d8—e7 Schach, so ging der König nach f2.

3. Dadurch, daß Schwarz den Springer mit dem Laufer genommen hätte, würde sich dessen Position nur noch verschlechtert haben.

4. Hätte Schwarz das Schach decken wollen, so verlor er den B.g5.

5. Schwarz mag den B.h4 nun nehmen oder seinen B.g5 durch f7—f6 decken, so verliert er dabei. Weiß steht unzweifelhaft im Vortheil.

5. S. Die beste Stelle, wohin die Königin sich retten konnte.

7. S. Bäte die Königin etwa auf e7 Schach, so deckte Weiß dieses durch Lr.f1—e2.

8. S. Um den feindlichen Er.f3 zu binden.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9)	D. d1—d3	c7—c6	17. L. h6—f8	Er.d7—f8
10.	Er. f3—e5	Lr. d6—e5	18) Tr. f1—f8*	R. g8—f8
11)	d4—e5	D. d8—b6*	19) L. a1—f1*	R. f8—e8
12.	R. g1—h1	Er.f6—d7	20) D. g3—f4	D. b6—c5
13)	L. c1—f4	R. rochirt	21. D. f4—f7*	R. e8—d8
14) D.	d3—g3	L. g4—e6	22. L. f1—d1*	R. d8—c8
15. L.	f4—h6	g7—g6	23. D. f7—e8*	R. c8—c7
16. Lr.	c4—e6	f7—e6	24. D. e8—d8†	

9. W. Auch 9. D. d1—e1*, 10. Er. f3—g5 wären gute Züge gewesen.
 9. S. Dieser Zug war nothwendig, um dem feindlichen S. c3 das Vordringen zu wehren; auch damit die feindliche Königin, wenn etwa in Folge der Wegnahme des Er. f3 vom L. g4 diese nach f3 käme, keinen Angriff auf b7 gewönne.
 11. S. Durch den Abtausch der Königinnen hätte der Verlust des B. f4 nicht vermieden werden können; überdies würde Weiß alsdann, die Königin mit c2 wieder nehmend, zwei höchst gefährliche Bauern in die Mitte gebracht haben.
 13. S. Nähm die Königin statt dessen den B. b2, so erfolgte der höchst gefährliche Zug Lr. c4—f7*. — Die Rochade geschah, um den König dem verdeckten Angriffe des Lr. c4 und Tr. f1 zu entziehen.
 14. S. Die Deckung des Laufers durch h7—h5 würde nichts geholfen haben, weil er sofort wieder durch h2—h3 angegriffen wäre.
 18. W. Dieser Zug ist kräftiger als 18. D. g3—f2, worauf diese von D. b6—f2 genommen und das Spiel etwa auf folgende Weise fortgesetzt wäre:

	19.	20.	21.	22.	23.
W.	Tr. f1—f2	L. a1—e1	S. c3—e4	S. e4—g5	S. g5—f3(1)
S.	S. b8—d7	b7—b6	L. a8—e8	S. d7—c5	

1. Weiß steht zwar im Vortheil, doch muß erst noch mancher Zug geschehen, ehe er mat setzt.

19. S. Ging der König nach g8, so war die Folge:

	20.	21.	22.	23.	24.	25.
W.	D. g3—f4	D. f4—f7*	S. c3—e4	D. f7—f6*	D. f6—d8*	Tr. f1—f8(1)
S.	D. b6—d8	R. g8—h8	D. d8—g8	D. g8—g7	D. g7—g8	

1. Weiß setzt in wenigen Zügen mat.

20. S. Dagegen wäre auf 20. S. b8—d7 die Folge:

	21.	22.	23.	24.	25.
W.	D. f4—f7*	L. f1—d1	D. f7—d7*	D. d7—e8*	L. d1—d7†
S.	R. e8—d8	R. d8—c8	R. c8—b8(1)	R. b8—c7	

1. Ging zur Deckung des S. d7 die schw. Königin nach c7, so setzte Weiß sogleich D. f7—f8 mat.

Drei und zwanzigstes Gambitspiel.

Züge: 2. $\frac{f2-f4}{e5-f4}$ 3. $\frac{h2-h4}{Er. f8-e7}$

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	c2—e4	e7—e5	13. Er. f1—d3	Tr. h8—f8
2.	f2—f4	e5—f4	14) e4—f5	Er. h6—f5
3.	h2—h4	Er. f8—e7	15. K. roch. c1	h5—h4
4) Er.	g1—f3	d7—d6	16) Er. d3—f5	Tr. f8—f5
5.	d2—d4	L. c8—g4	17. g3—h4	g5—h4
6. L.	c1—f4	Er. e7—h4*	18. D. f2—g2	L. g4—f3
7)	g2—g3	Er. h4—e7	19. S. d2—f3	Tr. f5—f7
8. D.	d1—e2	g7—g5	20. D. g2—g8*	Tr. f7—f8
9) Er.	f4—e3	S. b8—c6	21) D. g8—g6*	K. e8—d7
10)	c2—c3	h7—h5	22. D. g6—g4*	K. d7—e8
11. S.	b1—d2	Er. g8—h6	23) S. f3—h4	D. d8—d7
12. D.	e2—f2	f7—f5	24. D. g4—g6*	K. e8—d8

4. W. Nach Verſetzung der zwei letzten Züge eröffnet Allgäuer Tab. VII. auf gleiche Weiſe ein regelmäßiges Gambit, deſſen man unten im letzten Abſchnitt noch erwähnt finden wird. — Ober D. d1—g4. Siehe I. Veränderung.
4. S. Nicht ſo gut wäre Er. g8—f6. Siehe II. Veränderung.
7. W. Der Er. h4 durfte nicht genommen werden, weil Schwarz ſonſt den Er. f3 mit dem Laufer, hernach Tr. h4 mit der Königin geſchlagen und ſo den Thurm gegen einen kleinen Offizier gewonnen hätte.
9. W. Bot die Königin auf b5 Schach, ſo ſetzte Schwarz ſeinen S. b1 nach d7 vor, nahm die Königin alſdann den B. b7, ſo wurde dieſe vom L. a8—b8 angegriffen.
10. S. Um nachgehends Er. g8 nach h6 zu ziehen.
14. W. Dieſes iſt beſſer, als den S. d2 zu ziehen, um dem L. f4 einen Rückzug zu eröffnen, auf den Fall, daß B. f5 vordringen ſollte.
16. W. Auf g3—h4 würde Schwarz den B. h4 mit dem Er. f5 wieder geſchlagen und das Spiel etwa folgende Wendung genommen haben:
 17. $\frac{Er. d3-e2}{L. g4-f3}$ 18. $\frac{Er. e2-f3}{g5-g4}$ u. ſ. w.
16. S. Den B. g3 zuerſt zu nehmen, wäre nicht gerathen, weil Weiß 17. Er. f5—g6 Schach anſagen und durch Salvirung dieſes Laufers einen Offizier gewonnen haben würde.
21. S. Das Schach mit dem Tr. nach f7 zu decken, wäre nicht ſo gut geweſen, weil Weiß alſdann durch S. f3—g5 einen ſtarken Angriff bekommen haben würde.
23. S. Die Wegnahme des Springers durch Er. e7—h4 wäre nicht ſo gut geweſen. Siehe III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
25) L. e3-g5	Er. e7-g5*	27. D. g5-e7*	S. c6-e7
26. D. e7-g5*	D. d7-e7	28) Er. h1-g1	Er. f8-f7

25. W. Weil der feindliche Käufer dem diesseitigen Spiele die größte Gefahr droht, wird er zum Abtausch genöthigt.
 28. Die Spiele stehen gleich.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. D. d1-g4	d7-d5	14. S. d2-e4	D. f6-h6
5) D. g4-f4	d5-e4	15. L. d1-d2	Er. e3-g2
6. D. f4-e4	Er. g8-f6	16. Er. g1-f3	f7-f5
7) D. e4-a4*	S. b8-c6	17. S. e4-g5	Er. g2-e3
8. d2-d3	K. rochirt	18) D. a4-b3*	L. c8-e6
9. L. c1-g5	Er. f8-e8	19) D. b3-b7	L. e6-d5
10) S. b1-d2	Er. f6-g4	20. D. b7-c7	L. a8-c8
11. L. g5-e7	D. d8-e7*	21. D. c7-f4	L. d5-a2
12) Er. f1-e2	D. e7-f6	22) D. f4-a4	L. a2-e6
13) K. rochirt	Er. g4-e3		

5. W. Auf D. g4-g7 gewann Schwarz durch Er. e7-f6 die Königin.
 7. W. Durch dieses Schachgebot wird ein Tempo gewonnen.
 7. S. Deckte L. c8 nach d7 das Schach, dann zog Weiß 8. D. a4-b3, und nach der Deckung des B. b7, 9. Er. f1-c4 und erhielt ein gutes Spiel.
 10. S. Auch Er. e7-a3* wäre ein vortheilhafter Zug gewesen. Auf Er. f6-h5 rochirte Weiß.
 12. S. Um den Angriff festzuhalten.
 13. S. Auf Er. g4-f2 erwiederte Weiß Er. d1-f1 und gewann dabei.
 18. S. Fehlerhaft wäre es, den König nach h8 zu retten, denn die Folge würde sein:

19.	20.	21.	22.
W. S. g5-f7*	S. f7-h6*	D. b3-g8*	S. h6-f7†
S. K. h8-g8	K. g8-h8	Er. e8-g8	

19. W. Den Käufer mit dem S. g5 zu nehmen, wäre nicht so gut, weil Schwarz den Springer mit der Königin wieder nehmen und ein starkes Spiel behalten würde.
 22. W. Auf b2-b3 würde Schwarz D. h6-f6 ziehen und etwa nach 23. W. d3-d4 mit Vortheil L. a2-b3 schlagen.
 22. Schwarz hat ein vortheilhaftes Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. — —	Er.g8—f6	12) D. h7—g8*	Fr. e7—f8
5) d2—d4	Er.f6—h5	13. D. g8—f7*	K. e8—d8
6) Fr. f1—c4	d7—d6	14) D. f7—f8*	D. c6—e8
7) Er. f3—g5	Er.h5—g5	15. Er. h8—f7*	K. d8—d7
8. Er. g5—f7	D. d8—d7	16. Fr. c4—e6*	D. e8—e6
9. Er. f7—h8	Er.g3—h1	17. D. f8—d8*	K. d7—c6
10) D. d1—h5*	g7—g6	18. d4—d5*	K. c6—b6
11) D. h5—h7	D. d7—c6	19) d5—e6	

5. S. Zur Deckung des R.f4 und zum etwaigen Angriff auf den Fr.h1.

6. S. Dieser Zug war nothwendig, theils dem feindlichen Er.f3 das Feld e5 zu wehren, theils den K.e8 frei zu machen.

7. S. Auf Fr.e7—g5 gewann Weiß, wenn er den Er.h5 mit der Königin schlug, dadurch den König auf Schachmat stellte und gleichzeitigen Fr.g5 doppelt angriff.

10. S. Ging der König nach d8, so wiederholte Weiß das Schachgebot durch Er.h8—f7 und gewann, da der König auf e8 zurück mußte, durch Er.f7—e5* die Königin.

11. S. Auf D.d7—g4 erwiderte Weiß 12. D.h7—g6* und gewann durch die Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

12. Suchte der König sich nach d7 zu retten, so setzte Weiß durch Fr.c4—e6 mat.

14. S. Auf K.d8—d7 erfolgte:

15. 16. 17. 18. 19. 20.

W. D.f8—f7* D.f7—f6* Fr.c4—f7* Er.f7—g6* D.f6—f7* D.f7—h7†

S. K.d7—d8 K.d8—e8 K.e8—f8 K.f8—g8 K.g8—h8

19. Weiß gewinnt das Spiel.

III. Veränderung.

Stell.: W. K. c1 — D. g4 — L. d1 — Fr. h1 — K. e3 —

S. h4 — B. a2; b2; c3; d4. —

S. K. e8 — D. d8 — L. a8 — Fr. f8 — Fr. e7 —

S. c6 — B. a7; b7; c7; d6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
23. — —	Fr. e7—h4	25. D. g4—d7*	K. e8—d7
24) Fr. h1—h4	D. d8—d7	26) Fr. h4—h7*	K. d7—c8

24. S. Um die feindliche Königin außer Thätigkeit zu setzen, weil diese dem schw. Spiel die größte Gefahr droht.

26. S. Wenn der Springer das Schach deckte, so wäre er, durch K.e3—g5,

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
27.	♞ d1—g1	♞ f8—e8	33.	♞ h7—c7* ♞ c8—d8
28)	♞ e3—d2	♞ c6—a5	34.	♞ d2—g5* ♞ e8—e7
29.	♞ g1—g7	c7—c6	35.	♞ c7—e7 ♞ c4—b6
30.	♞ g7—c7*	♞ c8—b8	36)	♞ e7—h7* ♞ d8—c8
31.	b2—b4	♞ a5—c4	37.	♞ h7—c7†
32.	♞ c7—b7*	♞ b8—c8		

und hernach zum dritten Mal durch ♞ d1—e1 angegriffen, verloren gegangen.

28. S. Ging der Springer nach e7, so war die Folge 29. $\frac{\text{♞ g1—g7}}{\text{♞ e7—d5}}$

30. $\frac{c3—c4}{}$

36. S. Rettete sich der König nach e8, so wurde durch ♞ h7—h8 mat gesetzt.

Vier und zwanzigstes Gambitspiel.

(Gambit des Capitain Evans.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	3. ♞ f1—c4	♞ f8—c5
2.	♞ g1—f3	♞ b8—c6	4)	b2—b4 ♞ c6—b4

*) Sehr interessant ist die von William Lewis, zuerst in dessen Werke: A second series of lessons on the game of chess. London 1834, Seite 133 bis 150, mitgetheilte Spieleröffnung, die nach ihrem Erfinder, dem englischen Seecapitain W. D. Evans, den oben angedeuteten Namen führt. Die ersten drei Züge sind dieselben, womit ein gewöhnliches Spiel beginnt, nämlich 1. $\frac{e2—e4}{e7—e5}$ 2. $\frac{\text{♞ g1—f3}}{\text{♞ b8—c6}}$ 3. $\frac{\text{♞ f1—c4}}{\text{♞ f8—c5}}$; im 4. Zuge dagegen opfert der Anziehende, um ein Bauernzentrum und einen dadurch verstärkten Angriff zu gewinnen, auf Gambitweise den Springerbauer der Königin, indem er diesen zwei Schritt, b2—b4, vorzieht. Was die Stärke dieses Spiels betrifft, so dürfte so viel festgestellt sein, daß, wenn es sich auch nach dem gebrachten Bauernopfer theoretisch, d. h. bei einer fehlerfreien Vertheidigung, nicht halten läßt, es doch in der practischen Ausführung selbst gegen geübte Spieler, sofern diese das Spiel nicht genau kennen, oder die äußerste Vorsicht in der Vertheidigung anwenden, eben so oft verloren geht als gewonnen wird. — W. vergl. übrigens v. Bilguer und v. d. Laasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 1. Abschn. VII. Seite 135 bis 146, wo dies Spiel ziemlich ausführlich behandelt ist.

4. S. Oder ♞ c5—b4. Siehe I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5)	c2 — c3	S. b4 — c6	13) S. d2 — c4	S. a5 — c4
6)	d2 — d4	e5 — d4	14) Lr. d3 — c4	L. c8 — g4
7.	c3 — d4	Lr. c5 — b6	15.	h2 — h3
8. R.	rochirt	d7 — d6	16. D.	d1 — f3
9)	d4 — d5	S. c6 — a5	17) D.	f3 — g3
10. L.	c1 — b2	f7 — f6	18. L.	a1 — e1
11) Lr.	c4 — d3	Er.g8 — e7	19) Lr.	c4 — b3
12. S.	b1 — d2	R. rochirt	20) D.	g3 — c3
				f6 — f5

5. W. Auf Er.f3 — e5 erwiederte Schwarz D.d8 — f6 und die weitere Folge wäre:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1) W.	Er.c5-f3(1)	S.b1-c3	0 — 0	L.c1-a3	Lr.f1-d1	
S.	D.f6-a1	S.b4-c6	Lr.c5-a3(2)	D.a1-d1	d7-d6(3)	
2) W.				Lr.c4-b3	c2-b3	D.d1-c2
S.		S.c6-a5	S.a5-b3	Lr.c5-b4	Lr.b4-c3(4)	

1. Zöge W. d2 — d4, so würde S. den Bauer mit dem Laufer nehmen und schlage ihn die Königin wieder, diese durch S. b4 — c2* gewinnen.
2. Nicht so gut zöge Schwarz statt dessen S. c6 — a5, wie die folgende Variante zeigt.
3. Schwarz ist im Vortheil.
4. Weiß schlägt den Laufer mit B. c3 und gewinnt hernach die Königin und das Spiel.

6. S. Statt dessen gibt auch Lr. c5 — d6 ein gutes Spiel. Die Folge wäre etwa:

	7.	8.	8.
W.	D.d1-b3	L.c1-g5	Er.f3-g5
S.	D.d8-e7	Er.g8-f6	Er.g8-h6

9. W. Auf L. c1 — b2 folgt L. c8 — g4.
11. S. Nach diesem Zuge wird das Spiel im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 2. Sp. 3. mit der Bezeichnung, daß Schwarz besser stehe, abgebrochen; es kann etwa auf folgende Weise fortgesetzt werden.
13. W. Der S. a5 wird abzutauschen gesucht, weil er dem w. Spiele am hinderlichsten ist, insbesondere aber dem Lr. d3 wehrt, das Feld c4 einzunehmen.
14. W. Diese Stellung des Laufers hindert den Gegner vorläufig, den B. c7 aufzuziehen.
17. W. Um, wenn die Zeit gewonnen werden kann, mit f2 nach f4 vorzudringen.
19. W. Schlag L. b2 den feindlichen Springer, so hätte Schwarz jenen mit B. f6 wieder genommen und erhielt ein gutes Spiel.
20. W. Als der schwächere Theil sucht Weiß dem Abtausch der Königinnen auszuweichen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
21) Kr.	b3 — c2	f5 — f4		25. Kr.	c2 — d1	Er. e5 — g4*	
22. Kr.	g1 — h1	f4 — f3		26. Kr.	h2 — g1	D. h5 — h3	
23)	g2 — g3	D. g6 — h5		27. Kr.	d1 — f3	D. h3 — h2†	
24) Kr.	h1 — h2	Tr. f8 — f7					

21. VV. Nahm der B. e4, so schlug ihn die feindliche Königin wieder und bedrohte f2 durch einen dreifachen Angriff.
23. VV. Die Wegnahme des B. f3 erwiderte Schwarz mit einem Angriff auf die Königin und den Bauern h3 durch Tr. f8 — f3.
24. VV. Auf h3 — h4 zog Schwarz Tr. f8 — f4 und setzte in wenigen Zügen mat.
24. S. Um durch die feindliche Königin auf g7 nicht mat gesetzt zu werden, wenn der Springer weggezogen wird.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
4)	— —	Tr. c5 — b4		8.	f2 — f4	d7 — d5	
5)	c2 — c3	Tr. b4 — a5		9)	e4 — d5	Er. f6 — d5	
6) Kr.	rochirt	Er. g8 — f6		10) Kr.	c1 — a3	Er. d5 — f4	
7. Er.	f3 — g5	Kr. rochirt		11) Tr.	f1 — f4	D. d8 — g5	

4. S. Anstatt der Wegnahme des B. b4 mit dem S. c6, wie im vorigen Spiele geschah.
5. S. Oder Kr. b4 — c5, siehe II. Veränderung; oder Kr. b4 — d6, siehe III. Veränderung.
6. S. Auch h7 — h6 gewährt eine sichere Vertheidigung; die nächste Folge wäre etwa:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1) VV.	d2 — d4	c3 — d4	D. d1 — a4*	d4 — d5	D. a4 — a5	D. a5 — b4
{ S.	e5 — d4	d7 — d6	Er. c8 — d7	S. c6 — e5	S. e5 — c4	b7 — b5
2) VV.					Er. c4 — b5	d5 — c6
{ S.					c7 — c6	b7 — c6

9. VV. Dieser Zug ist stärker, als f4 — e5, worauf Schwarz S. c6 — e5 erwidert.
10. VV. Auf d2 — d4 zöge Schwarz h7 — h6, und die weitere Folge wäre etwa:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
VV. D.	d1 — b3	Er. c4 — d5	g2 — g3	Er. d5 — c4	Er. f1 — f2	D. b3 — c2	Er. c1 — d2
S.	h6 — g5	e5 — f4	S. c6 — e7	Er. c8 — h3	S. e7 — g6	Tr. f1 — e1	D. d8 — f6

11. VV. Auf Er. a3 — f8 schlug Schwarz D. d8 — g5, drohte mat und gewönne dabei einen Offizier.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12.	Tr. f4—f1	Fr. a5—b6*	20. Tr. f1—e1	Tr. a8—e8
13)	R. g1—h1	S. c6—a5	21) L. g5—h4	S. c4—b2
14. L.	a3—f8	S. a5—c4	22. S. b1—d2	S. b2—d3
15) L.	f8—a3	L. c8—e6	23. Tr. e1—b1	Fr. b6—f2
16) D.	d1—e2	L. e6—d5	24) L. h4—f2	S. d3—f2*
17. L.	a3—c1	e5—e4	25. R. h1—g1	S. f2—d3
18)	d2—d3	e4—d3	26) Tr. b1—e1	S. d3—e1
19. L.	c1—g5	d3—e2		

13. S. Den vom L. a3 angegriffenen Thurm durch S. c6—e7 zu decken, wäre nicht so gut gewesen.

15. S. Bis zu diesem Zuge findet sich dieses Spiel im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 5., Sp. 22. ausgeführt und dann mit der Bezeichnung, daß Schwarz besser stehe, abgebrochen. Es ist etwa auf folgende Weise fortzusetzen.

16. W. Um ohne Nachtheil den B. d2 aufziehen zu können.

18. W. Auf S. b1—a3 erwiderte Schwarz S. c4—e5 und besetzte hernach mit dem Springer das Feld d3 oder g4.

21. W. Um den feindlichen Fr. b6 zu hindern, nach f2 zu gehen.

24. W. Das Beste, was unter diesen Umständen geschehen konnte.

26. Schwarz gewinnt in Folge der Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5.	— —	Fr. b4—c5	8) R. rochirt	d7—d6
6)	d2—d4	e5—d4	9. L. c1—b2	Fr. g8—f6
7)	c3—d4	Fr. c5—b6	10) d4—d5	S. c6—a5

6. W. Auf die Rochade würde d7—d6 oder Fr. c5—b6 und auf 6. D. d1—b3 dagegen 6. S. D. d8—c7 erfolgen.

7. S. Das Schachgebot durch Fr. c5—b4 wäre ein unnützer Zug, da Weiß hierauf den König nach f1 ziehen und etwa nach den Zügen 8. $\frac{D. d8—c7}{a2—a3}$

9. $\frac{Fr. b4—a5}{L. a1—a2}$ 10. ein gutes Spiel bekommen würde.

8. W. Auf e4—e5 zöge Schwarz d7—d5 und bekäme, B. e5 schlugen nun auch den feindlichen Bauer passé nach d6 oder nicht, ein vortheilhaftes Spiel.

10. W. Statt dessen aber e4—e5, so wird die Folge sein:

	10.	11.	12.	13.
W.	d4—e5	Fr. f1—d1	Fr. d1—f1	
S.	d6—e5	D. d8—d1	Fr. f6—g4	0—0

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11)	D. d1—a4*	ℒ. c8—d7	17)	D. g5—h5 f7—f6
12)	ℒ. c4—b5	℞. rochirt	18)	D. h5—d5* ℞. g8—h8
13)	ℒ. b2—c3	ℒ. d7—b5	19)	Er. f3—h4 D. d8—d7
14)	D. a4—b5	c7—c6	20)	D. d5—h5 D. d7—f7
15)	d5—c6	ℒ. a5—c6	21)	D. h5—c2 ℒ. c6—e5
16)	D. b5—g5	Er. f6—e8		

10. S. Dieser Zug findet sich auch im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. Seite 142, Note 4, als der bessere angedeutet, während der dort §. 6. Sp. 1. auf untenstehende Weise durchgeführte Zug: 10. S. c6—b8 zu einem hinsichts der Position für Schwarz äußerst nachtheiligen Spiele führt, welches von den Verfassern irrig als gleich bezeichnet wird. Nämlich:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
W.	e4—e5	ℒ. b2—a3	Er. f1—e1	ℒ. b1—d2	ℒ. a3—c5	Er. e1—e5*	D. d1—c2
S.	d6—e5	ℒ. c8—g4	ℒ. b8—d7	ℒ. b6—c5	ℒ. d7—c5	℞. e8—f8	
11. W.	Auf e4—e5 wäre die Folge gewesen:		11.	$\frac{d6—e5}{0—0}$	12.	$\frac{Er. f3—e5}{0—0}$	

u. s. w.

12. W. Um keinen Zug zu verlieren.

12. S. Dieses ist besser, als den Laufer zu nehmen, wovon die Folge sein würde

13.	$\frac{D. a4—b5}{c7—c6}$	14.	$\frac{d5—c6}{b7—c6}$	15.	$\frac{D. b5—g5}{0—0}$
-----	--------------------------	-----	-----------------------	-----	------------------------

13. W. Zum doppelten Angriff auf den feindlichen Springer a5.

15. S. Nicht so gut wäre es mit b7 zu nehmen.

17. W. Zum Angriff auf h7.

18. S. Das Schach durch Er. f8—f7 zu decken, wäre fehlerhaft.

20. S. Um den Zug des feindlichen Springers h4—g6* zu vermeiden.

21. W. Durch den Abtausch der Königinnen würde sich das schw. Spiel nur noch verbessern.

21. S. Bei einer gleich guten Position hat Schwarz einen Bauer voraus und muß daher das Spiel gewinnen.

III. Veränderung.*)

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5)	— —	ℒ. b4—d6	6)	d2—d4 h7—h6

*) Das folgende zwischen De la Bourdonnais und Mac Donnell vorgekommene Spiel ist Alexanders Encyclopädie — Encyclopédie du jeu des échecs. Paris 1838 — Tab. 18. Col. 31. entnommen.

5. S. Im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. Seite 138 Note 1. wird zu diesem Zuge bemerkt: „Es ist nicht gut, den Laufer vor den Bauer d7 zu stellen, weil dadurch die Entwicklung des ganzen Spiels ge-

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
7)	0—0	g7—g5		21.	L. a1—e1	L. a8—f8	
8.	Er. f3—e5	Er. d6—e4		22.	Tr. e4—b4	b7—b6	
9.	d4—e5	S. c6—e5		23.	Er. b3—a4*	c7—c6	
10)	Er. c4—b3	g5—g4		24.	f4—f5	L. g4—f5	
11)	L. c1—f4	S. e5—g6		25)	Tr. b4—d4	L. f8—f6	
12.	D. d1—g4	d7—d6		26.	L. e1—d1	b6—b5	
13.	D. g4—f3	D. d8—f6		27.	Tr. d4—d6	L. f6—d6	
14.	L. f4—g3	D. f6—f3		28.	L. d1—d6*	R. d7—e7	
15.	g2—f3	f7—f5		29.	Er. a4—b3	Tr. h8—c8	
16)	f3—f4	f5—e4		30.	h2—h4	S. g6—h4	
17	S. b1—d2	Er. g8—f6		31.	L. d6—h6	S. h4—f3*	
18.	S. d2—e4	Er. f6—e4		32)	R. g1—g2	S. f3—e1*	
19.	Tr. f1—e1	L. c8—g4		33.	R. g2—f1	S. e1—d3	
20.	Tr. e1—e4*	R. e8—d7		34)	Er. b3—c2	c6—c5	

hemmt wird“, und findet sich unter andern a. a. D. §. 4. Spiel 1. als Belag zu dieser Behauptung auch folgende Variante:

	6.	7.	8.	9.	10.
VV.	0—0	d2—d4	d4—e5	Er. f3—e5	D. d1—d5
S.	Er. g8—f6	Er. f6—e4	Er. d6—e5	S. c6—e5	

Der Weiße befindet sich hiernach allerdings im Vortheile, der Zug dürfte indessen zu einem andern Resultate führen, wenn Schwarz im 7. Zuge anstatt den B. e4 mit Er. f6 zu nehmen, rochirt hätte.

6. S. Um dem feindlichen Käufer das Feld g5 zu wehren.
7. S. Den feindlichen Springer nicht nach h4 kommen zu lassen.
10. S. Um f2—f4 zu vermeiden.
11. S. Deckte der B. d7—d6 den Springer, so nahm ihn Weiß mit L. f4, tauschte hernach die Königinnen und gewann den B. f7.
16. VV. Um f5—f4 zu vermeiden.
25. VV. Zum Angriff auf d6.
32. S. Dieses wiederholte Schachbieten war unnütz; besser that Schwarz, den Springer nach d7 zum Angriff auf den feindlichen Käufer zu ziehen.
34. S. Mit diesem Zuge wird das Spiel abgebrochen, und wird angenommen, daß der Schwarze, wegen der bessern Stellung seiner Bauern, sich im Vortheil befinde. Wäre das auch der Fall, so würde der Vortheil doch nicht so groß sein, daß er zum Gewinn führte, vielmehr könnte Weiß das Spiel etwa auf folgende Weise mindestens zum remis bringen:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
35)	L. h6—h5	L. f5—g6		36)	L. h5—g5	Tr. a8—g8	

35. S. Auf L. f5—e4 würde Weiß vorthailhaft f2—f3 erwiedern und auf 35. L. f5—h3* mit dem Könige den Springer angreifen und diesen, der sich nur nach c1 retten könnte, in wenigen Zügen gewinnen.

37.	f2—f4	c5—c4	40. K.	f1—e2	S. d3—f4*
38. L.	g5—b5	L. g6—e4	41) K.	e2—e3	S. f4—e6
39. L.	g3—f2	L. e4—g2*			

36. S. Deckte Schwarz mit dem Könige den Laufer, so nahm Weiß diesen mit dem Thurne, darauf den Springer mit dem Laufer, bot Schach, schlug hernach den B. b5 und gewann auf diese Weise zwei kleine Doffiziere und einen Bauer gegen den Thurm.

41. Nach dieser Position kann das Spiel auf keiner Seite gewonnen werden.

Fünf und zwanzigstes Gambitspiel.

Spiel vom Bauern der Dame oder Schottisches Gambit. *)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	3) d2—d4	S. c6—d4
2. Cr. g1—f3	S. b8—c6	4) Cr. f3—e5	S. d4—e6

*) Diese Spielart ist zwar den älteren Schriftstellern schon bekannt gewesen, in dessen ist sie von ihnen wenig berücksichtigt worden. Erst seit dem Jahre 1824, wo zwischen dem Londoner und edinburger Schachclub unter fünf Correspondenzpartien namentlich diese Spieleröffnung drei Mal gewählt und mit eben so viel Geist als Lebhaftigkeit durchgeführt wurde, hat sie Aufmerksamkeit erregt. Da sich die Schotten in diesem Spiele ganz vorzüglich hervorgethan hatten, so erhielt diese Spieleröffnung nach ihnen den Namen.

Zu den Gambiten wird dieses Spiel gezählt wegen der Aufopferung des Königinbauers im dritten Zuge, nämlich: 1. $\frac{e2—e4}{e7—e5}$

2. $\frac{Cr. g1—f3}{S. b8—c6}$ 3. $\frac{d2—d4}{e7—e5}$ und zwar zu den unregelmäßigen, weil

es, wie man aus den frühern Spielen ersieht, von dem regelmäßigen Gambit gänzlich abweicht. — Eine ziemlich vollständige Analyse dieser Spielart enthält v. Bilguer und v. d. La Sa Handb. des Schachspiels B. I. Eröffn. I. Abschn. V. Seite 89—112.

3. S. Es ist besser, den B. d4 mit e5 zu nehmen. Siehe I. Veränderung.

4. W. Dieses ist nicht so gut, als Cr. f3—d4, worauf Schwarz den Springer mit B. e5 nimmt. Die weitere Folge wäre:

5. 6. 7. 8. 9. 10.

1}	W. D. d1-d4	Lr. f1-c4	D. d4-d5	0—0	S. b1-c3	S. c3-b5
	S. Cr. g8-e7	Cr. e7-c6	D. d8-f6	Lr. f8-e7	0—0	S. c6-b4(1)
2}	W.	e4-c5	D. d4-d5	Lr. f1-b5*	Lr. b5-a4	D. d5-c4(2)
	S. D. d8-f6	D. f6-b6(2)	d7-d6	c7-c6	L. c8-e6	

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5.	Pr. f1—c4	c7—c6	12.	L. e3—d4	Er.g8—f6
6)	Er. e5—f7	R. e8—f7	13.	e4—e5	Er.f6—e4
7.	Pr. c4—e6*	R. f7—e6	14)	f2—f3	Er.e4—g5
8)	R. rochirt	d7—d5	15.	f3—f4	Er.g5—e4
9.	Er. f1—e1	R. e6—f7	16)	f4—f5	Er.h8—f8
10.	L. c1—e3	Pr. f8—b4	17.	e5—e6*	R. f7—g8
11.	c2—c3	Pr. b4—a5	18)	D. d1—g4	D. d8—e7

1. Nachdem Schwarz nun einen Zug gewonnen hat, mit dem Springer den angegriffenen Punkt c7 zu decken, oder auch eben so gut, den feindlichen Springer durch c7—c6 anzugreifen, so wird es ihm hernach ein Leichtes, seine Figuren zu entwickeln, wodurch eine Gleichheit des Spiels hergestellt wird.

2. Dieser Zug dürfte für stärker zu halten sein, als der im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 2. Sp. 2. (Seite 90) angegebene 6. D.f6—g6.

3. Die Spiele stehen ziemlich gleich.

4. S. Auf Pr.f8—c5 wäre die Folge:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1) {	W. Pr.f1-c4	Er.c4-e6	D.d1-h5*	Er.e5-g6	R.e1-f2	D.h5-h4	e4-e5(1)
	S. Er.d4-c6	f7-e6	g7-g6	Pr.c5-f2*	Er.g8-f6	Er.h8-g8	
2) {	W.	Er.e5-d3	e4-e5	0—0			
	S. D.d8-f6	Er.c5-b6	D.f6-g6	Er.d4-e6(2)			

1. Weiß bleibt um einen Offizier im Vortheil.

2. Weiß steht etwas besser.

6. W. Auf Pr.c4—e6 böte Schwarz D.d8—a5 Schach und nähme hernach den Springer.

8. S. Vielleicht der stärkste Zug, um die Offiziere frei zu bekommen, obschon auch d7—d6 ein sicheres Vertheidigungsspiel gibt.

14. W. Bot die Königin auf f3 Schach, so rettete Schwarz den König nach e8 und gewann Zeit, seine Offiziere ins Spiel zu bringen.

16. S. Obschon dieser Zug ein sicheres Spiel gibt, so hätte auch der B.f5 ohne besondere Gefahr geschlagen werden können.

18. Schwarz zieht hernach den Pr.a5 nach b6 zum Abtausch des feindlichen Läufers d4 und gewinnt, da er ein sicheres Spiel erlangt hat und um einen Offizier gegen einen Bauer stärker ist, auch die Partie.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	—	—	e5—d4	4) Pr. f1—c4	Er.f8—b4*

4. S. Dieses Schachbieten ist insofern etwas vortheilhafter, als mit dem Bauer nach c5, weil dieser Offizier dadurch mit Gewinn eines Tempo's ins Spiel gebracht wird. Freilich ist es nicht leicht, diesen kleinen Vor-

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
5. c2—c3	d4—c3	11) Er. f3—d4	Er. b6—d4
6) R. rochirt	d7—d6	12. S. c3—d5	D. f6—d8
7. a2—a3	Er. b4—a5	13. L. c1—b2	Er. d4—b2
8. b2—b4	Er. a5—b6	14. D. b3—b2	f7—f6
9. D. d1—b3	D. d8—f6	15. f2—f4	c7—c6
10) S. b1—c3	S. b6—d4	16) S. d5—e3	Er. g8—h6

theil im Laufe des Spiels festzuhalten, woher es denn auch kommt, da unter den Schriftstellern die Ansichten uber den Werth dieses Zuges so verschieden sind. — Oder Er. f8—c5. Siehe II. Vernderung, eine zwischen dem londoner und ebinburger Schachclub sehr geistreich durchgefhrte Correspondenzpartie.

6. S. Nicht so gut ist c3—b2 oder D. d8—f6. Ueber die verschiedenen Varianten, welche aus diesen Zgen entstehen, vergl. man das c. Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 3.

10. W. Auf L. c1—g5 folgt 10. $\frac{S. b1—c3}{D. f6—g6}$ 11. $\frac{S. b1—c3}{S. c6—d4}$ u. s. w.

10. S. Dieser Zug ist unzweifelhaft strker, als L. c8—e6, welcher von andern Schriftstellern empfohlen wird und nach dem Handb. des Schachsp. a. a. D. Sp. 32, nur zu einem gleichen Spiele fhrt, nmlich:

11. 12. 13. 14. 15. 16.

W. $\frac{S. c3—d5}{S. e6—d5}$ Er. $\frac{c4—d5}{g8—e7}$ L. $\frac{c1—g5}{f6—g6}$ L. $\frac{g5—e7}{c8—e7}$ a3—a4 a7—a5 b4—b5

S. $\frac{e6—d5}{g8—e7}$ Er. $\frac{g8—e7}{f6—g6}$ D. $\frac{f6—g6}{c8—e7}$ R. $\frac{c8—e7}{a7—a5}$

11. W. Bte statt dessen die Knigin auf a4 Schach, so deckt es Schwarz durch L. c8—d7.

16. Schwarz steht im Vortheil.

II. Vernderung. (I.)

London.	Edinburg.	London.	Edinburg.
Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
4) — —	Er. f8—c5	7. S. b1—c3	d7—d6
5) c2—c3	D. d8—e7	8) S. c3—d5	D. e7—d7
6. R. rochirt	d4—c3	9. b2—b4	S. c6—b4

4. S. Ueber diesen Zug vergl. m. insbesondere das Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 4.

5. S. Bauer c3 durfte nicht genommen werden, weil Wei sonst mit Vortheil D. d1—d5 gezogen haben wrde.

8. S. Ging die Knigin nach d8, so war die Folge:

9. 10. 11. 12. 13. 14.

W. $\frac{b2—b4}{S. d5—b4}$ S. $\frac{d5—b4}{d1—b3}$ D. $\frac{d1—b3}{L. c1—b2}$ L. $\frac{c1—b2}{Er. f3—e5}$ Er. $\frac{f3—e5}{Er. c4—f7^*}$

S. $\frac{Er. c5—b4}{S. c6—b4}$ S. $\frac{c6—b4}{b4—c6}$ S. $\frac{b4—c6}{S. c6—e5}$ S. $\frac{c6—e5}{d6—e5}$

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
10.	S. d5—b4	Kr. c5—b4	32. L. d4—c5*	K. f8—e8
11.	Kr. f3—g5	Kr.g8—h6	33. D. g5—d5	K. a8—a6
12.)	L. c1—b2	K. e8—f8	34. D. d5—b7	D. f7—h5
13.	D. d1—b3	D. d7—e7	35. f6—f7*	K. e8—f7
14.	Kr. g5—f7	Kr.h6—f7	36) K. e1—f1*	K. f7—g6
15.	D. b3—b4	Kr. f7—e5	37. D. b7—e4*	L. e6—f5
16.	f2—f4	Kr.e5—c4	38. D. e4—e8*	Kr.h7—f7
17.	D. b4—c4	D. e7—f7	39. D. e8—g8*	K. g6—f6
18)	D. c4—c3	L. c8—e6	40. g2—g4	K. a6—a8
19.	f4—f5	L. e6—c4	41. D. g8—a8	D. h5—g4*
20.	Kr. f1—f4	b7—b5	42. K. g1—h1	Kr. f7—d7
21)	e4—e5	d6—e5	43. L. c5—a3	K. f6—f7
22.	D. c3—e5	h7—h6	44. D. a8—c6	Kr.d7—d1
23.	K. a1—e1	Kr.h8—h7	45. D. c6—b5	D. g4—e4*
24.	f5—f6	g7—g5	46. K. h1—g1	K. f7—g6
25.	Kr. f4—f5	a7—a5	47. D. b5—b2	D. e4—g4*
26.	D. e5—c5*	K. f8—g8	48. D. b2—g2	D. g4—g2*
27)	Kr. f5—g5*	h6—g5	49. K. g1—g2	L. f5—h3*
28.	D. c5—g5*	K. g8—f8	50. K. g2—h3	Kr. d1—f1
29.	L. b2—d4	L. c4—e6	51. L. a3—e7	a5—a4
30.	D. g5—c5*	K. f8—g8	52) a2—a3	Kr. f1—f5
31)	D. c5—g5*	K. g8—f8		

12. S. Dagegen wäre f7—f6 fehlerhaft, weil Weiß diesen Bauer nehmer und hernach durch D. d1—h5* einen starken Angriff gewinnen würde.

18. W. Mit diesem Zuge wird das Spiel im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. §. 4. Sp. 9. Note 6 mit der Bemerkung abgebrochen, daß Weiß, obgleich um einen Bauern schwächer, ein sehr schön entwickeltes Spiel habe. — Dieses Spiel ist indessen von den Parteien auf folgende höchst geistreiche Weise fortgeführt und von Edinburg (Schwarz) gewonnen worden.

21. W. Kr. f4—g4 zum wiederholten Angriff auf g2 wäre nutzlos gewesen, da Schwarz diesen Punkt genügend durch Kr. h8—g8 decken könnte.

27. W. Auf Kr. e1—e7 war die Folge 27. $\frac{D. f7—g6}{K. e7—g7}$ 28. $\frac{K. e7—g7}{Kr. h7—g7}$

29. $\frac{f6—g7}{D. g6—d6}$ oder 28. $\frac{D. c5—c7}{Kr. h7—f7}$ u. s. w.

31. S. Rettete sich der König aber nach h8, so schlug Weiß den L. e3 mit dem Thurm, nahm die Königin diesen alsdann wieder, so erfolgte f6—f7 Schach und gleich darauf mat.

36. W. Durch Wegnahme des B. c7 wäre der feindliche Kr. h7 in Thätigkeit gesetzt worden.

43. W. Bot die Königin auf f8 Schach, so rettete sich der König nach g6 und kam bald darauf in Sicherheit.

52. London (Weiß) gab das Spiel als verloren auf.

C. Zurückgewiesenes Gambit.

I. Vom Könige.

Sechs und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{f2-f4}{d7-d5}$

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	8.	d2—d4	♞. c8—e6
2.	f2—f4	d7—d5	9)	c2—c4	c7—c6
3)	e4—d5	D. d8—d5	10.	♞. c1—g5	♞. b8—d7
4)	f4—e5	D. d5—e5*	11)	♞. b1—c3	h7—h6
5) ♞.	f1—e2	♞. f8—d6	12)	♞. g5—f6	♞. d7—f6
6. ♞.	g1—f3	D. e5—e7	13)	d4—d5	c6—d5
7) ♞.	rochirt	♞. g8—f6	14)	c4—d5	♞. roch. c8

3. W. Dber D. d1—e2. Siehe I. Veränderung.

3. S. Dber e5—f4. Siehe III. Veränderung.

4. W. Dber ♞. b1—c3. Siehe IV. Veränderung.

5. S. Auf ♞. f8—c5 würde Weiß 6. ♞. g1—f3 und 7. d2—d4 erwidern.

7. W. Um den Thurm zum Angriff auf f7 herauszubringen.

7. S. Das Schachgebot durch ♞. d6—c5 wäre schädlich, weil Weiß d2—d4 erwidern und ein Tempo gewinnen würde.

9. S. Um den feindlichen B. d4 zu hindern, vorzugehen.

11. W. Um hernach den feindlichen ♞. f6 noch ein Mal anzugreifen.

12. W. zog der Laufer sich nach h4 zurück, so wurde er durch g7—g5 verfolgt, hätte ♞. f3 den B. g5 dann genommen, so wäre die Folge gewesen:

13.	14.	15.	16.	17.
W.	♞. h4—g5	♞. g1—f2	♞. e2—g4	♞. f1—e1

S. h6—g5 ♞. d6—h2* ♞. f6—g4* D. e7—g5 0-0-0

13. W. Dieses ist ein Fehlzug, nach welchem die Partie verloren geht, wenn er vom Gegner gehörig benutzt wird. Besser wäre ♞. f1—e1, die Folge davon würde etwa sein:

13.	14.	15.	16.
W.	♞. e2—d3	D. d1—c2	h2—h3

S. 0-0-0 D. e7—c7 ♞. f6—g4

und käme hiernach das Spiel ziemlich gleich zu stehen.

14. S. In der frühern Ausgabe dieses Werkes findet sich statt dessen der weit
Sitzbergschmidt's Lehrbuch.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15)	D. d1— a4	Fr. d6— c5*		18. S. c3— e4	Fr. c5— b6
16. R.	g1— h1	Er. f6— d5		19. Er. f3— d2	Er. d5— e3
17) Z.	a1— c1	R. c8— b8		20) Tr. f1— e1	f7— f5

schwächere Zug 14. E. e6—d7, nach welchem das Spiel ziemlich gleich zu stehen kommt, nämlich 15. $\frac{\text{Fr. e2—b5}}{0-0}$ 16. $\frac{\text{Fr. b5—d7}}{0-0}$.

15. W. Nimmt B. d5 den E. e6, so bietet Schwarz mit Fr. d6—c5 Schad und gewinnt die Königin.
 17. W. Den feindlichen Er. d5 zu nehmen, wäre nicht so gut.
 20. Schwarz ist im Vortheil.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
3. D.	d1— e2	e5— f4		11. R. rochirt	S. b8— d7	
4.	e4— d5*	Fr. f8— e7		12) d5— c6	S. d7— f6	
5.	c2— c4	c7— c6		13. D. e4— d4	D. d6— c6	
6) S.	b1— c3	Er. g8— f6		14) D. d4— f2	Fr. e7— d6	
7.	d2— d3	Fr. c8— g4		15. Fr. c1— d2	Tr. f8— e8	
8) Er.	g1— f3	Er. f6— h5		16) Tr. f1— e1	Fr. d6— c5	
9) D.	e2— e4	D. d8— d6		17.	d3— d4	Fr. c5— b6
10) Fr.	f1— e2	R. rochirt		18)	c4— c5	Fr. b6— a5

6. W. Statt dessen den B. c6 zu nehmen, wäre nicht so gut, weil dadurch der feindliche S. b8 ins Spiel gebracht würde, welcher nachgehend der Königin sehr gefährlich werden könnte.
 6. S. Den B. d5 zu nehmen wäre nicht vorthailhaft, weil dem feindlichen S. c3 dadurch Gelegenheit gegeben würde, ins Spiel zu dringen.
 8. S. Zur Deckung des B. f4.
 9. W. Zur Verstärkung des Angriffs auf f4.
 10. W. Vornehmlichst um die Rochade frei zu bekommen.
 12. S. Hätte die Königin den B. c6 genommen, so würde Weiß diese g wechselt und ein gutes Spiel bekommen haben.
 14. W. Schlag statt dessen der E. c1 den B. f4, so gewann Weiß durch Fr. e7—c5 die Königin.
 16. S. Dieses ist ein schwacher Zug, weil dem Gegner dadurch Gelegenheit gegeben wird, mit dem Mittelbauern vorzubringen. Besser und mindestens zu einem gleichen Spiele führend, wäre h7—h6 gewesen, und den feindlichen Er. f3 aus dem Spiele zu halten, oder Er. h5—g; siehe II. Veränderung.
 18. S. Ging der Käufer nach c7, so gewann Weiß einen Offizier. Nämlich

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19.	Fr. e2-b5	Tr. e8-e1*	a2-a3	21)
20.	L. a1-e1	D. c6-c8		

	19.	20.	21.	22.
WV.	Fr. e2-b5	L. a1-e1	L. e1-e4	Fr. b5-d3

S. Tr. e8-e1* Er. f6-e4 D. c6-g6

21. Weiß hat eine bessere Stellung voraus.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K. g1 — D. f2 — L. a1 — Tr. e1 — L. d2 —
Fr. e2 — S. c3 — Er. f3 — B. a2; b2; c4; d3;
g2; h2. —

S. K. g8 — D. c6 — L. a8 — Tr. e8 — Fr. d6 —
L. g4 — S. f6 — Er. h5 — B. a7; b7; f4; f7;
g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
16.	— —	Er. h5-g3	23. Tr. e1-e8*	S. f6-e8
17)	Er. f3-d4	D. c6-b6	24) K. f2-g3	Er. f4-d3
18)	L. d2-f4	Fr. d6-c5	25. K. g3-g4	Er. d3-b2
19.	S. c3-a4	Fr. c5-d4	26. L. a1-b1	Er. b2-c4
20.	S. a4-b6	Fr. d4-f2*	27. L. b1-b7	a7-a5
21.	K. g1-f2	Er. g3-e2	28. L. b7-b8	Er. c4-d6
22)	S. b6-a8	Er. e2-f4	29. S. a8-c7	K. g8-f8

17. WV. Auf L. d2-f4 folgte: 17. $\frac{h2-g3}{Er. d6-f4}$ 18. $\frac{h2-g3}{Er. f4-e3}$ und auf 17.

h2-g3 wäre die Folge gewesen: 17. $\frac{D. f2-d4}{f4-g3}$ 18. $\frac{D. f2-d4}{Er. d6-c5}$

oder 18. $\frac{D. f2-f1}{D. c6-c5^*}$ 19. $\frac{d3-d4}{D. c5-h5}$ u. s. w.

18. S. Auf Er. g3-e2 wäre die Folge:

	19.	20.	21.	22.
WV.	Er. d4-e2	K. g1-f2	S. c3-e2	Tr. e1-e2

S. D. b6-f2* L. g4-e2 Tr. e8-e2* Fr. d6-f4

22. S. Oder statt dessen Tr. e8-a8, so setzte Weiß durch L. f4-e3 den Er. e2 fest und gewann diesen, nachdem er den L. g4 durch h2-h3 und g2-g4 verjagt hatte.

24. S. Es ist gerathener, die Bauern aufzuräumen, als durch 24. L. g4-d7, 25. L. d7-c6, 26. b7-b5 den Springer zu gewinnen suchen.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
30.	L. b8 — a8	K. f8 — e7	32) L. a8 — a5	
31.	S. c7 — e8	Sr.d6 — e8		

32. Weiß steht im Vortheil.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3.	— —	e5 — f4	13.	g2 — g4 Kr. e7 — d6
4.	Sr. g1 — f3	D. d8 — d5	14)	Sr. f3 — e5 Kr. d6 — e5
5)	d2 — d4	D. d5 — e4*	15)	d4 — e5 Sr. f6 — e8
6)	K. c1 — f2	Kr. f8 — e7	16.	L. a1 — d1 D. d7 — e7
7.	Kr. f1 — d3	D. e4 — c6	17.	g4 — g5 S. b8 — d7
8.	L. c1 — f4	L. c8 — e6	18.	D. e2 — h5 g7 — g6
9)	D. d1 — e2	D. c6 — d7	19)	D. h5 — h6 Sr. e8 — g7
10.	c2 — c4	c7 — c6	20.	S. c3 — e4 Sr. g7 — f5
11.	S. b1 — c3	Sr.g8 — f6	21.	S. e4 — f6* S. d7 — f6
12)	h2 — h3	K. rochirt	22.	g5 — f6 D. e7 — c5*

5. S. Um dem Gegner die Rochade zu verderben. Durch g7 — g5 könnte Schwarz einen kleinen Vortheil erlangen, nämlich:

6.	7.	8.	9.	10.	11.
W. S. b1-c3	K. e1-f2	b2-c3	Kr. f1-d3	Kr. h1-e1	L. c1-a3
S. Kr. f8-b4	Kr. b4-c3	Sr. g8-e7	L. c8-g4	f7-f5	S. b8-c6

6. W. Deckte die Königin das Schach, so wurde diese abgetauscht, und durch Kr. f1 — e2 gingen mehre Züge verloren.

6. S. Ohne diese Deckung des Königs hätte Weiß durch 7. Kr. f1 — b5, 8. Kr. h1 — e1 ein gutes Spiel bekommen.

9. S. Um durch Kr. d3 — b5 die Königin nicht einzubüßen.

12. W. Um das Schach durch Sr. f6 — g4 zu vermeiden.

12. S. Statt dessen wäre auch S. b8 — a6 ein guter Zug gewesen.

14. S. Da dem feindlichen Sr. e5 nirgends Gefahr droht, so wäre es vortheilhafter gewesen, den Laufer nicht gegen diesen Offizier abzutauschen.

15. W. Es ist besser, mit dem B. d4 zu schlagen, weil der feindliche Sr. f6 dadurch in sein Spiel zurückgedrängt wird.

19. S. Auf D. e7 — c5* wäre die Folge:

20.	21.	22.	23.
W. K. f2-g3	S. c3-e4	S. e4-f6*	g5-f6
S. S. d7-e5	D. c5-d4	S. e8-f6	

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
23) ♔. f4—e3	♞.f5—h6	24) ♔. e3—c5	

23. S. Auf D. c5—e5 dagegen wäre gefolgt:
 24. 25. 26.
 W. ♞.d3—f5 ♞.f3—g2 ♞.g2—g1
 S. D.e5—f5* D.f5—e4*

24. Weiß hat hinsichts der Position einigen Vortheil.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. ♞. b1—c3	♞.d5—e6	8) ♞. f1—b5*	c7—c6
5) ♞. g1—f3	e5—f4*	9. ♞. h1—e1	♞.c6—h6
6) ♞. e1—f2	♞.f8—e7	10) ♞. b5—c4	g5—g4
7. d2—d4	g7—g5	11) ♞. f2—g1	g4—f3

5. S. Durch diesen Zug setzt sich Schwarz den drohendsten Angriffen aus; dagegen führt 5. e5—e4 zu einem ziemlich gleichen Spiele, nämlich:

6.	7.	8.	9.	10.
W. ♞.f3—e5	♞.f1—c4	♞.c4—b3(1)	♞.e5—c4	♞.d1—e2
S. ♞.g8—h6	♞.c6—e7	f7—f6	♞.c8—e6	f6—f5

1. Hätte W. statt dessen rochirt, so gewann Schwarz durch 8. f7—f6 und 9. D.e7—c5* einen Offizier.

6. S. Auf ♞. f8—c5* erwiderte Weiß d2—d4.

8. W. Dieses Schachgebot ist insofern von Nutzen, als darauf der ♞. h1 mit Gewinn eines Tempo's ins Spiel gebracht wird. Ein lebhaftes und höchst interessantes Spiel entsteht nach 8. ♞. f3—g5. Siehe V. Veränderung.

9. S. Um g5 nicht ohne Deckung zu lassen.

10. S. Auf ♞. c8—g4 nahm Weiß den ♞. f7 mit dem Laufer, bot Schach, und wiederholte dieses durch ♞. f3—e5, wenn der König den Laufer etwa schlug. Nach der frühern Ausgabe dieses Werkes (Seite 75) zog Schwarz 10. ♞. g8—f6 und die Folge war:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
W. ♞.d1—e2	♞.f2—g1	d4—d5	♞.c3—e4	d5—d6	♞.e4—f6*	♞.e2—e8*1)
S. ♞.f6—g4*	♞.h6—f6	♞.c8—e7	♞.f6—h6	♞.e7—f8	♞.e8—d8	
				W.	♞.e4—f6*	♞.f6—d7*
					♞.e7—d8	♞.e8—f8

1. Weiß setzt im nächsten Zuge, nachdem der ♞. d7 die Königin genommen, durch ♞. e1—e8 mat.

2. Weiß setzt in wenigen Zügen mat.

11. W. Auf ♞. f3—e5 schlug Schwarz den ♞. h2 mit der Königin und gewann das Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12. D. d1—f3	D. h6—f6 13)	E. c3—e2	Er.g8—h6

11. S. Mit B. g4 vorzugehen, wäre nicht so gut gewesen.

13. Weiß ist zwar um einen Springer im Nachtheil, doch wird dieser durch einen stärkern Angriff aufgewogen und steht das Spiel deshalb ziemlich gleich.

V. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. f2 — E. c3 — Er. f3 — D., E., Er., L. und Er. im Lager — B. a2; b2; c2; d4; g2; h2. —
 S. K., E., Er., E., Er. und L. im Lager — D. e6 — Er. e7 — B. a7; b7; c7; f7; f4; g5; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. Er. f3—g5	Er. e7—g5	14. K. f2—g3	D. f5—h3*
9) Er. f1—b5*	K. e8—f8	15. K. g3—f2	D. h3—h4*
10) Er. h1—e1	Er. g5—h4*	16) K. f2—g2	c7—c6
11. g2—g3	f4—g3	17) Er. b5—c4	f7—f6
12. h2—g3	D. e6—f5*	18) L. c1—f4	Er.g8—h6
13) D. d1—f3	Er. h4—g3*	19) Er. e1—e8*	K. f8—g7

9. S. Auf c7—c6 zöge Weiß Er. h1—e1 und gewönne die Königin gegen einen Er. und zwei kleine Offiziere.

10. S. Der richtige Zug wäre D. e6—g4 und die Folge gewesen:

11. 12. 13. 14. 15. 16.

W. Er.e1—e8* D.d1—g4 E.c3—d5 Er.d5—c7 Er.e8—e1 E.c7—a8

S. K. f8—g7 L. c8—g4 c7—c6 L. g4—d7 c6—b5 E.b8—a6

13. S. Auf Er. h4—e7 erhielt Weiß durch E. c3—d5 einen starken Angriff.

16. W. Rettete sich der König nach f1, so böte Schwarz durch L. c8—h3 Schach und schlug hernach den Er. e1 mit der Königin.

17. S. Ging die Königin zur Deckung des B. f7 nach f6, so gewann Weiß durch L. c1—h6*.

18. S. Statt dessen hätte die feindliche Königin durch D. h4—g4 auch zum Abtausch genöthigt werden können.

19. S. Oder K. f8—e8. Die Folge wäre gewesen:

20. 21. 22. 23. 24.

W. D.f3—e4*(1) Er.c4—e6* Er.e6—c8* Er.c8—e6* E.a1—h1(2)

S. K.e8—d7 K.d7—e8 K.e8—f7 K.f7—g7

1. Brachte Schwarz den König nach d8 oder f8, so gewann Weiß durch L. f4—c7* oder bezüglich d6* die Königin.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
20)	ℓ. f4—h6*	♞. h4—h6	25. ♖. c3—e4	♞. b8—d7
21.	℞. e8—e7*	♞. g7—g6	26. ♞. f3—g3*	♞. h6—g5
22)	ℓ. c4—f7*	♞. g6—g7	27) ♖. e4—g5	f6—g5
23.	ℓ. f7—h5*	♞. g7—f8	28. ♞. g3—g5†	
24.	℞. e7—f7*	♞. f8—g8		

2. Weiß gewinnt die Königin und das Spiel.

20. ♖. Auf ℓ. a1—g1 erwiderte Schwarz ℞. h8—e8 oder ℓ. c8—g4.

22. ♞. Ging der König statt dessen nach g5, so erfolgte ♖. c3—e4* und gleich darauf mat.

27. ♞. Ober statt dessen ♖. d7—f8, so erfolgte: 28. $\frac{♞. g5—e6^*}{♞. f8—g6}$

29. $\frac{℞. f7—g7†}{}$.

II. Von der Königin.

Sieben und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{c2-c4}{c7-c5}$.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	4. ♞. d1—a4*	♞. b8—d7
2.	c2—c4	c7—c5	5) e2—e4	e7—e6
3)	d4—c5	d5—c4	6. ℓ. c1—e3	♞. d8—c7

3. ♞. Ober ♞. d8—a5. Siehe I. Veränderung. Auf d5—d4 wäre die Folge:

4. 5. 6. 7. 8. 9.

1	{ ♖. b2—b4	b4—b5	♞. g1—f3	ℓ. c1—a3	
	{ ♞. a7—a5	e7—e5	f7—f6	♞. d8—c7(1)	
2	{ ♖. g1—f3	♞. d1—d4	♞. f3—d4	♞. d4—b3	♞. b1—d2
	{ ♞. a5—b4	♞. d8—d4	e7—e5	ℓ. c8—e6	♞. b8—d7(1)

1. Die Spiele stehen gleich.

5. ♖. Nahm die Königin den B. c4, so bot Schwarz ♞. d8—a5 Schach und gewann den B. c5 zurück. Dagegen ist auf c5—c6 die Folge:

5. 6. 7.

♖. $\frac{D. a4—c6}{D. c6—c4}$

♞. $\frac{b7—c6}{℞. a8—b8}$ e7—e5(1)

1. Der Vortheil des Bauern, den Weiß hat, wird durch dessen Nachtheil in der Stellung wieder aufgewogen.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7.	Kr. f1—c4	Kr. f8—c5	12) D. a4—c2	D. c5—c2
8.	L. e3—c5	D. c7—c5	13. Kr. d3—c2	e6—e5
9.	Er. g1—e2	Er. g8—e7	14) S. b1—c3	a7—a6
10.	K. rochirt	K. rochirt	15) Kr. c2—b3	Er. e7—g6
11)	Kr. c4—d3	S. d7—b6		

5. S. Nicht so gut wäre e7-e5, denn die Folge würde sein:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1) {	W. L. c1—e3	Kr. f1—c4	D. a4—b3	Kr. c4—f7*	D. b3—c3(1)	
2) {	S. D. d8—c7	Kr. f8—c5	Kr. c5—e3	K. e8—d8		
3) {	W.		S. d7—b6	Kr. c4—f7*	D. b3—f7*	L. e3—c5(1)
	S.		D. c7—f7	K. e8—f7		
	W.		L. e3—c5	Kr. c4—f7*(1)		
	S.		S. d7—f6	D. c7—c5		

1. Weiß befindet sich im Vortheil.

11. W. Um den Laufer durch S. d7—b6 nicht einzubüßen.

12. W. Auf D. a4—d1 zog Schwarz Kr. f8—d8 und bände den Laufer auf mehre Züge.

12. S. Vertiefe die Königin anders das Feld c5, so würde Weiß f2—f4 ziehen.

14. S. Um dem feindlichen S. c3 das Feld b5 zu wehren.

15. Die Spiele stehen gleich.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3.	—	D. d8—a5*	8.	c5—d6 f7—f6
4) D.	d1—d2	D. a5—d2*	9)	b2—b3 K. e8—f7
5.	S. b1—d2	d5—c4	10)	f2—f4 Er. g8—h6
6)	S. d2—c4	e7—e6	11)	e2—e4 S. b8—c6
7.	S. c4—d6*	Kr. f8—d6	12. Er.	g1—f3 e6—e5

4. W. Ober S. b1—c3. Siehe II. Veränderung.

4. S. Um nicht B. d5 umsonst zu verlieren.

6. S. Auf S. b8—a6 war die Folge:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	L. c1—e3	K. e1—d2	a2—a3	L. e3—d4	f2—f3	b2—b4	e2—e3(1)
S.	S. a6—b4	e7—e6	S. b4—a6	Er. g8—f6	L. c8—d7	L. d7—b5	

1. Weiß befindet sich im Vortheil.

9. W. Auf L. c1—f4 zog Schwarz e6—e5.

10. W. Der Zug L. c1—a3, der von andern Schriftstellern zur Deckung des B. d6 wohl empfohlen wird, ist unnütz.

11. S. Dem Vordringen des B. e4 zu wehren.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13)	f4—f5	Er. h6—g8	21)	Er. d2—c4*	K. d6—c7
14.	Lr. f1—c4*	K. f7—e8	22.	Er. c4—e5	L. c6—d5
15.	Lr. c4—e6	S. c6—d8	23)	Lr. d1—d5	f6—e5
16.	Lr. e6—d5	L. a8—b8	24.	L. b2—e5*	K. c7—c8
17.	L. c1—b2	L. c8—d7	25.	L. e5—g7	Er. g8—e7
18.	K. roch. g8	L. d7—c6	26.	Lr. d5—c5*	S. d8—c6
19.	Lr. f1—d1	K. e8—d7	27)	L. g7—h8	
20.	Er. f3—d2	K. d7—d6			

13. S. Durch die Wegnahme dieses Springers erwüchse dem schw. Spiele ein schädlicher Doppelbauer; doch wäre es gerathener gewesen, diesen Offizier gegen die beiden feindlichen Bauern e4 und f5 zu opfern, als ihn nach g8 zurückzuziehen.
21. S. Rettete sich der König statt dessen nach e7, so verfolgte ihn der feindliche L. b2 nach a3.
23. S. Die Wegnahme des feindlichen Springers war ein Fehler; dagegen wäre durch einen Angriff mit Er. g8 nach e7 auf den feindlichen Thurm ein ziemliches Gleichgewicht des Spiels hergestellt worden.
27. Weiß befindet sich im Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
4.	S. b1—c3	d5—c4	11.	f2—f4	f7—f6
5.	D. d1—a4*	D. a5—a4	12.	Er. g1—f3	e5—e4
6.	S. c3—a4	L. c8—d7	13)	Er. f3—d4	K. e8—d7
7.	S. a4—c3	e7—e6	14)	e2—e3	b7—b5
8.	S. c3—e4	L. d7—c6	15.	b2—b3	c4—b3
9.	S. e4—d6*	Lr. f8—d6	16)	Er. d4—b5	L. c6—b5
10)	c5—d6	e6—e5	17.	Lr. f1—b5*	K. d7—d6

10. S. Um den feindlichen L. c1 zu hindern nach f4 zur Deckung des B. d6 zu gehen.
13. W. Fehlerhaft wäre es, den Springer etwa nach d2 oder h4 zu ziehen, weil er dort auf längere Zeit außer Thätigkeit kommen würde.
14. S. Schläge der König aber den B. d6, dann würde Weiß Er. d4—f5 Schach bieten und den B. g7 gewinnen.
16. S. Auf b3—a2 gewönne Weiß durch Er. b5—c7 den L. a8.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
18) ♔.	c1—a3*	♚. d6—c7		20) ♔.	f8—g7	♚. h8—h7
19) ♚.	a3—f8	h7—h5		21) ♔.	g7—f8	h3—a2

18. S. Rettete sich der König nach e6, so folgte 19. ♚. b5—c4*, ginge der König dann nach f5 oder d7, so gewönne Weiß durch 19. ♔. c4—d5 oder bezüglich 19. ♔. a3—f8.

21. Weiß ist im Vortheil einer bessern Position.

Acht und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{c2-c4}{f7-f6}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	d2—d4	d7—d5		7) ♔.	f4—h2	♚. d7—c5
2.	c2—c4	f7—f6		8.	e2—e4	♚. c5—e4
3) ♔.	c1—f4	c7—c6		9) ♚.	d1—h5*	♚. e8—d7
4)	h2—h3	♚. b8—d7		10) ♚.	h5—f5*	♚. d7—c7
5)	c4—c5	e7—e5		11) ♔.	h2—e5*	♚. c7—b6
6.	d4—e5	f6—e5		12) ♚.	f5—f4	♚. f8—d6

4. S. Dieser Zug ist nicht gut, weil der Springer dem Laufer c8 den Ausgang versperrt. Ein gleiches Spiel hätte Schwarz durch ♔. c8—e6 erhalten, nämlich:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
VV.	c4—d5	e2—e3	♚. d1—b3	♔. f1—b5	♚. b1—c3	0-0-0	♔. f4—d6
S.	c6—d5	♔. e6—d7	♔. d7—c6	♚. d8—d7	e7—e6	♔. f8—d6	♚. d7—d6

5. VV. Dieser Zug führt gegen einen stärkern oder auch nur gleichen Spieler, welcher den Fehler zu benutzen weiß, den Verlust des Spiels nach sich; doch gegen einen schwächern Spieler ist er anwendbar, weil er mehre Fallen enthält. — Der beste Zug wäre ♚. b1—c3 gewesen.

7. S. Richtiger wäre es gewesen, den ♚. c5 mit dem Laufer zu nehmen, Weiß würde sich alsdann von dem Verluste des Bauern nicht wieder haben erholen können. Die nächste Folge wäre dann etwa:

	8.	5.	16.	11.	12.	13.
VV.	e2—e4	e4—d5	♚. b1—c3	♚. c3—e2	♚. d1—d2	♚. e2—c3
S.	♔. g8—f6	c6—d5	d5—d4	♚. d8—a5*	♔. c5—b4	d4—c3

9. S. Auf g7—g6 gewönne Weiß durch ♚. h5—e5*.

11. S. Wurde das Schach vom ♔. f8 oder ♚. e4 auf d6 gedeckt, so zog Weiß ♚. f5—f4, konnte hernach noch den ♚. g7 gewinnen und erhielt ein gutes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13.	a2— a4	K. d6— c5		16.	b2— b4* K. c5— b4
14) D.	f4— e5	D. d8— c7		17. D.	e5— d4* K. b4— b3
15.	a4— a5*	K. b6— c5		18) L.	a1— a3*

14. S. Dieser Zug geschieht aus dem doppelten Grunde, um den B. g 7 zu decken und die feindliche Königin zum Abtausch zu bewegen.

18. Weiß setzt im zweiten Zuge mat.

Dritter Abschnitt.

Spielendungen.

U e b e r s i c h t

der

in diesem Abschnitte behandelten Spiele.

Erstes Kapitel.

Gewöhnliche Spielendungen.

I. Matz- und Remisspiele.

1—9. Spiel: König allein und mit Bauern.

10—16. Spiel: König mit Offizieren allein und mit Offizieren und Bauern verbunden.

II. Patzspiele.

17. Spiel: König mit einer einzelnen Figur.

18—20. Spiel: König mit mehreren Figuren.

Verschiedene gewöhnliche Patzstellungen.

Zweites Kapitel.

Künstliche Spielendungen.

I. Unbedingtes Mat.

1—25. Spiel.

II Bedingtes Mat.

26—50. Spiel.

Erstes Kapitel.

Gewöhnliche Spielendungen.

I. Mat- und Remisspiele.

Erstes Spiel.

Ein Bauer gegen den einzelnen König.

Bei einer solchen Spielendung kommt es lediglich darauf an, welcher König im entscheidenden Momente zuerst die Opposition gewinnt, d. h. sich dem feindlichen König bis auf ein Zwischenfeld zuerst gegenüber stellen kann. — Bei gewissen Stellungen — siehe unten I. Stellung — hängt der Gewinn der Opposition davon ab, daß man zuerst am Zuge ist, bei andern Stellungen dagegen — siehe II. Stellung — ist dieser Umstand gleichgültig.

I. Stellung.

W. K. c1 — B. c2.

S. K. c8. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. K.	c1—d2	K. c8—c7	6)	K. c5—b6	K. d7—d6
2. K.	d2—c3	K. c7—c6	7.	c2—c4	K. d6—d7
3) K.	c3—c4	K. c6—b6	8.	c4—c5	K. d7—c8
4. K.	c4—d5	K. b6—c7	9) K.	b6—c6	K. c8—b8
5. K.	d5—c5	K. c7—d7	10. K.	c6—d7	K. b8—b7

3. S. Auf K. c6—c7 zog Weiß K. c4—c5.

6. S. Auf K. d7—c8 wäre die Folge:

	7.	8.	9.	10.	11.
W.	c2—c4	c4—c5	K. b6—c6	K. c6—d7	c5—c6*(1)
S.	K. c8—b8	K. b8—c8	K. c8—b8	K. b8—b7	

1. Die Fortsetzung f. m. im obigen Spiele vom 11. Zuge S.

9. S. Auf K. c8—d8 zöge Weiß 10. K. c6—b7, was zu gleichem Resultate führen würde.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11.	c5—c6*	R. b7—b8	15. D. c4—b3	R. a5—a6
12.	c6—c7*	R. b8—a7	16. R. d7—c6	R. a6—a7
13. D.	c7—c8	D. R. a7—b6	17. D. b3—b7†	
14. D.	c8—c4	R. b6—a5		

Hätte dagegen in der gegebenen Stellung Schwarz den ersten Zug, so müßte das Spiel remis werden. Nämlich:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	—	R. c8—c7	8.	c4—c5* R. b6—c6
2. R.	c1—d2	R. c7—c6	9. R.	b4—c4 R. c6—c7
3. R.	d2—c3	R. c6—c5	10. R.	c4—b5 R. c7—b7
4. R.	c3—b3	R. c5—b5	11.	c5—c6* R. b7—c7
5)	c2—c4	R. b5—c5	12) R.	b5—c5 R. c7—c8
6. R.	b3—c3	R. c5—c6	13. R.	c5—b6 R. c8—b8
7. R.	c3—b4	R. c6—b6	14)	c6—c7* R. b8—c8

5. W. Auf c2—c3 zog der feindliche König nach c5 und auf 6. c3—c4 nach c6.
12. S. Rettete sich der König nach b8, so gewönne Weiß die Opposition und das Spiel. Nämlich:
- | | | | |
|-------------|----------|----------|----------|
| 13. | 14. | 15. | 16. |
| W. R. c5—b6 | c6—c7 | R. b6—b7 | c7—c8 D. |
| S. R. b8—c8 | R. c8—d7 | R. d7—d6 | |
14. Entweder muß Weiß pat stellen, oder seinen Bauer aufgeben und auf diese Weise das Spiel remis machen.

II. Stellung.

W. R. c4 — D. c5.

S. R. c6.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. R.	c4—b4	R. c6—c7	6. R.	d6—c5 R. d8—c7
2. R.	b4—b5	R. c7—b7	7. R.	c5—b5 R. c7—c8
3.	c5—c6*	R. b7—c7	8. R.	b5—b6 R. c8—b8
4. R.	b5—c5	R. c7—c8	9)	c6—c7 R. b8—c8
5. R.	c5—d6	R. c8—d8		

9. Entweder muß Weiß pat stellen, oder seinen Bauer aufgeben und auf diese Weise das Spiel remis machen.

Zweites Spiel.

Laufer und Bauer gegen den König allein.

Steht der Bauer auf der Thurmlinie und ist das Eckfeld, auf welchem er zur Dame werden soll, von der entgegengesetzten Farbe des Laufers — siehe unten I. Stellung — so wird das Spiel remis, wenn der feindliche König jenes Eckfeld zuerst einnimmt; ist dagegen der Laufer von der Farbe des bezüglichen Eckfeldes — siehe II. Stellung — oder der Bauer steht auf einer andern Linie, als der des Thurmes — siehe III. Stellung — in welchem letzten Falle die Farbe des Laufers dann gleichgültig ist, so kommt der Bauer in die Dame und gewinnt das Spiel.

I. Stellung.

W. K. g3 — L. b1 — B. h2. —

S. K. h5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	h2—h4	K. h5—h6		4.	h4—h5	K. g8—g7
2.	K. g3—g4	K. h6—g7		5.	h5—h6*	K. g7—g8
3.	K. g4—g5	K. g7—g8		6)	K. g5—g6	K. g8—h8

6. Entweder muß Weiß pat stellen oder remis machen.

II. Stellung.

W. K. b3 — Lr. g2 — B. a2.

S. K. a5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	a2—a4	K. a5—a6		6)	a5—a6*	K. b7—c7
2.	K. b3—b4	K. a6—b6		7.	Lr. f1—g2	K. c7—b8
3.	a4—a5*	K. b6—a6		8)	K. b5—b6	K. b8—c8
4.	Lr. g2—f1*	K. a6—a7		9)	a6—a7	
5.	K. b4—b5	K. a7—b7				

6. S. Ging der König nach a7, so war die Folge:

7.	8.	9.	10.	11.
W. Lr. f1—h3	K. b5—b6	Lr. h3—g4	a6—a7*	Lr. g4—f3†
S. K. a7—b8	K. b8—a8	K. a8—b8	K. b8—a8	

8. W. Ober

8.	9.	10.	11.	12.	13.
W. Lr. g2—h3	Lr. h3—g4	K. b5—b6	Lr. g4—f5	a6—a7*	Lr. f5—e4†
S. K. b8—a7	K. a7—a8	K. b8—a8	K. a8—b8	K. b8—a8	

9. Der Bauer geht ungehindert in die Dame.

III. Stellung.

W. K. b3 — Lr. f3 — B. b4. —

S. K. b5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. Lr.	f3—c4	K.	b5—b6	5.	b4—b5	K.	b8—c8
2. K.	b3—c4	K.	b6—c7	6. K.	b6—a7	K.	c8—c7
3. K.	c4—b5	K.	c7—c8	7)	b5—b6*		
4. K.	b5—b6	K.	c8—b8				

7. Der Bauer geht ungehindert in die Dame.

Drittes Spiel.

Springer und Bauer gegen den König allein.

Der Bauer wird mit Hilfe eines Springers jedes Mal in die Dame geführt und gewinnt das Spiel — siehe I. Stellung. — Nur muß man sich hüten, daß Springer und Bauer vom Könige zugleich so angegriffen werden, daß eine von den beiden Figuren verloren geht und den feindlichen König, wenn der Bauer übrig bleibt, auch noch die Opposition gewinnt — siehe II. Stellung. —

I. Stellung.

W. K. d3 — S. b3 — B. a4. —

S. K. b4. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1)	a4—a5	K.	b4—b5	6. K.	b5—b6	K.	b8—a8
2. K.	d3—d4	K.	b5—a6	7. S.	b3—d4	K.	a8—b8
3. K.	d4—c5	K.	a6—b7	8. S.	d4—e6	K.	b8—a8
4. K.	c5—b5	K.	b7—a7	9. S.	e6—c7*	K.	a8—b8
5.	a5—a6	K.	a7—b8	10)	a6—a7*		

1. S. nahm der König den Springer, so zog der feindliche B. a5 ungehindert in die Dame.
10. Der Bauer geht ungehindert in die Dame.

II. Stellung.

W. K. e3 — S. d6 — B. c4. —

S. K. c5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	K. e3—d3	K. c5—d6		3. c4—c5	K. c6—c7
2.	K. d3—d4	K. d6—c6		4) K. d4—d5	K. c7—d7

4. Schwarz bleibt in Opposition und ist daher der gegnerische Bauer nicht in die Dame zu bringen.

Viertes Spiel.

Springer und Laufer gegen den König allein.

Das Mat mit diesen beiden Offizieren kann nur dann bewerkstelligt werden, wenn man den feindlichen König in ein Eckfeld von der Farbe des im Felde stehenden Laufers getrieben hat. Es ist nothwendig, dieses Spiel so oft zu wiederholen, bis man es sich ganz zu eigen gemacht hat. Nun ist es zwar ein Leichtes, den König von jedem beliebigen Punkte aus nach dem Eckfelde von der entgegengesetzten Farbe zu treiben, indessen von hier aus, wo das Spiel keine Modificationen mehr zuläßt, muß man die Züge genau kennen, weil ohne diese Kenntniß das Mat sehr erschwert, von einem gewandten Spieler selbst in Praxi nicht selten unmöglich gemacht wird.

Stellung.

W. K. e4 — L. e3 — S. d3.

S. K. e6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	L. e3—f4	K. e6—d7		8. S. c5—c6	K. a7—a6
2.	K. e4—d5	K. d7—d8		9. S. e6—c7*	K. a6—a7
3.	K. d5—d6	K. d8—c8		10. L. d2—e3*	K. a7—b8
4)	S. d3—c5	K. c8—b8		11. L. e3—d4	K. b8—c8
5.	K. d6—c6*	K. b8—c8		12. L. d4—a7	K. c8—d8
6.	L. f4—g5	K. c8—b8		13) S. c7—d5	K. d8—c8
7.	L. g5—d2	K. b8—a7		14. S. d5—e7	K. c8—d8

4. S. Der König sucht ein weißes Eckfeld zu erreichen, weil er, wegen der entgegengesetzten Farbe des feindlichen Laufers, daselbst nicht mat gesetzt werden kann.

13. S. Ober K. d8—e8. Siehe I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15.	K. c6—d6	K. d8—e8		22.	K. f6—g6 K. g8—f8
16)	K. d6—e6	K. e8—f8		23.	L. a5—b4* K. f8—g8
17.	S. e7—f5	K. f8—e8		24.	S. g7—f5 K. g8—h8
18.	L. a7—b6	K. c8—f8		25.	L. b4—c5 K. h8—g8
19)	L. b6—a5	K. f8—e8		26.	S. f5—h6* K. g8—h8
20.	S. f5—g7*	K. e8—f8		27.	L. c5—d4†
21.	K. e6—f6	K. f8—g8			

16. S. Auf K. e8—d8 würde Schwarz L. a7—b6 Schach bieten.

19. W. Dieser müßig scheinende Zug geschieht, um ein Tempo zu gewinnen.

1. Veränderung.

Stell.: W. K. c6—L. a7—S. d5.—

S. K. d8.—

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13.	— —	K. d8—e8		20.	K. e7—f7 K. h7—h6
4)	L. a7—d4	K. e8—f7		21.	L. d4—f6 K. h6—h7
15)	S. d5—f4	K. f7—e7		22.	L. f6—g5 K. h7—h8
16.	K. c6—c7	K. e7—f7		23.	S. f4—g6* K. h8—h7
17)	K. c7—d7	K. f7—f8		24.	S. g6—f8* K. h7—h8
18)	K. d5—e6	K. f8—g8		25.	L. g5—f6†
19.	K. e6—e7	K. g8—h7			

14. W. Dieses war ein nothwendiger Zug, um den feindlichen König zu hindern, wieder ins Freie zu kommen.

14. S. Ging der König nach e8 zurück, so zog Weiß 15. K. c6—d6 und 16. S. d5—e7.

15. W. Um den feindlichen König nicht nach g6 oder e6 und damit ins Freie zu lassen.

17. S. Ober statt dessen K. f7—g7, dann aber zöge Weiß seinen König nach e7 und führte das Mat um einige Züge früher herbei.

18. S. Auf K. f8—e8 erwiederte Weiß L. d4—b6.

Fünftes Spiel.

Zwei Laufer gegen den König allein.

Die Laufer können den König nur in einem der vier Eckfelder mat machen. Das Mat zu bewerkstelligen ist nicht schwer, indessen erfordert das Spiel die größte Aufmerksamkeit, um dahin zu sehen, daß der König, was,

während er nach dem Eckfelde getrieben wird, leicht angeht, nicht pat gesetzt wird.

S t e l l u n g.

W. K. d4 — L. d2 — Lr. d3. —

S. K. d6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) L. d2 — g5	K. d6 — e6	8. Lr. d7 — c8	K. a6 — a7
2. Lr. d3 — g6	K. e6 — d6	9. L. d8 — c7	K. a7 — a8
3. Lr. g6 — f5	K. d6 — c6	10. K. c5 — c6	K. a8 — a7
4. L. g6 — e7	K. c6 — b5	11. L. c7 — d6	K. a7 — a8
5. Lr. f5 — d7*	K. b5 — b6	12. K. c6 — c7	K. a8 — a7
6. L. e7 — d8*	K. b6 — b7	13. L. d6 — c5*	K. a7 — a8
7. K. d4 — c5	K. b7 — a6	14. Lr. c8 — b7†	

1. W. Die Käufer müssen so benutzt werden, daß der feindliche König durch sie immer mehr eingeschränkt, endlich nach einem der Randfelder und von da mit Hilfe des Königs nach dem nächsten Eckfelde, auf welchem er mat gesetzt werden soll, getrieben wird.

S e c h s t e s S p i e l.

Z w e i B a u e r n g e g e n e i n e n.

Mit zwei Bauern gegen einen gewinnt man in der Regel das Spiel. Es kommt hier darauf an, daß man, um den König an der Deckung seines Bauern zu hindern, Tempi und in Folge davon den einzelnen Bauer umsonst gewinne — siehe erste Stellung. — Der Gegner dagegen sucht entweder seinen Bauer gegen einen der feindlichen zu wechseln und dann, — wie es oben im ersten Spiele dieses Abschnitts bereits erörtert ist, — die Opposition zu gewinnen, oder er trachtet gleich anfangs diese dergestalt zu ergreifen, daß der einzelne Bauer — siehe II. Stellung — gar nicht angegriffen werden kann, in welchen Fällen das Spiel remis wird.

I. S t e l l u n g.

W. K. a3 — B. d3; c3. —

S. K. d6 — B. d5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. K. a3 — a4	K. d6 — c6	2. d3 — d4	K. c6 — b6

1. In dieser Position ist es gleichgültig, wer zuerst am Zuge ist; wäre es z. B. Schwarz, so könnte etwa auf folgende Weise gespielt werden:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
3.	K. a4—b4	K. b6—c6		7.	K. b6—c5	K. d7—e6
4.	K. b4—a5	K. c6—c7		8.	K. c5—c6	K. e6—e7
5.	K. a5—b5	K. c7—d6		9)	K. c6—d5	
6.	K. b5—b6	K. d6—d7				

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1	W. _____	K.a3-a4	c3-c4	K.a4-b4	c4-c5	K.b4-b5	K.b5-c4(1)
	S. K. d6-c5	d5-d4	K.c5-b6	K.b6-c6	K.c6-d5	K.d5-e5	
2	W. _____	K.a3-b4	K.b4-c5	K.c5-d5	c3-c4	c4-c5(2)	
	S. K. d6-e5	K.e5-f4	K.f4-e3	K.e4-d3	K.d3-c3		

1. Weiß gewinnt den B. d5 und führt die seinigen in die Dame.
2. Weiß bringt seinen Bauer in die Dame.

9. Es ist für Weiß ein Leichtes, seine Bauern in die Dame zu bringen.

II. Stellung.

W. K. g2 — B. c5. —
S. K. g8 — B. b5; c6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1.	K. g2—f3	K. g8—f7		5.	K. d3—c3	K. c7—b7
2)	K. f3—e3	K. f7—e6		6.	K. c3—b3	K. b7—a6
3)	K. e3—e4	K. e6—d7		7.	K. b3—b4	K. a6—b7
4.	K. e4—d3	K. d7—c7		8)	K. b4—b3	

1. Weiß sucht in diesem Spiele die Opposition zu gewinnen, darf dabei aber den B. b5 nicht aus der Acht lassen, so daß dieser dem Könige nicht voreilen und in die Dame kommen kann.
2. W. Jetzt schon nach e4 zu gehen, wäre fehlerhaft, weil Schwarz alsdann nach e6 ziehen, die Opposition und damit auch den B. c5 gewinnen würde, etwa auf folgende Weise:

	3.	4.	5.	6.	7.
W.	K. e4—d4	K. d4—d3	K. d3—c3	K. c3—b4	K. b4—b3
S.	K. e6—f5	K. f5—e5	K. e5—d5	K. d5—d4	K. d4—c5

3. W. Diese Position sucht der w. König mit gehöriger Beachtung des feindlichen B. b5 beizubehalten.
8. Da Schwarz den feindlichen B. c5 nicht abreißen und eben so wenig einer seiner Bauern in die Dame bringen kann, so muß das Spiel als remis aufgehoben werden.

Siebentes Spiel.

Ein Springer gegen einen Bauer.

Dieses ist ein Remisspiel, indem es nicht gehindert werden kann, daß der Springer sich gegen den Bauer aufopfert — siehe I. Stellung —. Doch gibt es Ausnahmefälle — siehe II. Stellung — in welchen der Springer gegen den einzelnen Bauer das Spiel gewinnt.

I. Stellung.

W. K. d6 — B. d7. —

S. K. g3 — S. d8. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. K. d6—e7 S. d8—c6* | 2) K. e7—d6 S. c6—d8

2. S. Auf K. e7—e8 zieht Weiß K. g3—f4 u. s. w.

II. Stellung.

W. K. f1 — S. d2. —

S. K. h2 — B. h3. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. K. f1—f2 K. h2—h1 | 3. S. f1—g3†

2. S. d2—f1 B. h3—h2 |

Achstes Spiel.

Ein Springer gegen zwei Bauern.

Dieses ist ein Remisspiel, wenn es dem Könige gelingt, sich vor die beiden feindlichen Bauern zu stellen; jener kann es dann nicht mehr hindern, daß der Springer gegen beide, oder auch nur gegen einen Bauer und Gewinnung der Opposition geopfert wird — siehe I. Stellung. — Steht dagegen der König hinter den feindlichen Bauern — siehe II. Stellung —, so wird in den meisten Fällen einer derselben in die Dame rücken und das Spiel gewinnen. Endlich gibt es noch einen dritten Fall — siehe III. Stellung — in welchem der Springer gegen zwei Bauern das Spiel gewinnt.

I. Stellung.

W. K. c4 — B. c5; d4. —

S. K. c7 — S. f2. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. d4—d5 S. f2—d1 | 2) K. c4—b5 S. d1—c3*

2. W. Auf c5—c6 oder d5—d6* setzte Schwarz seinen König auf c6

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	K. b5—c4	S. c3—d5		5.	c5—c6 K. d7—c7
4.	K. c4—d5	K. c7—d7		6)	K. d5—c5 K. c7—c8

bezüglich d6 fest, eilte alsdann mit dem Springer herbei und gewann beide Bauern.

6. M. vergl. oben. Das Spiel wird remis oder pat.

II. Stellung.

W. K. e6 — B. c5; d5. —

S. K. c4 — S. d2. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1)	d5—d6	S. d2—f3		5.	K. c7—b6 S. d4—e6
2.	d6—d7	S. f3—d4*		6.	c5—c6 L. c4—d5
3.	K. e6—d6	S. d4—f5*		7)	c6—c7
4)	K. d6—c7	S. f5—d4			

1. S. Schläge der König den B. c5, so zöge Weiß den andern Bauern ungehindert in die Dame.

4. S. Um, zöge Weiß in die Dame, diese durch S. d4—e6 Schach zu gewinnen.

7. Weiß macht sich eine Königin und gewinnt das Spiel.

III. Stellung.

W. K. c1 — S. d8. —

S. K. a2 — B. a3; b6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	K. c1—c2	b6—b5		4.	S. b4—d3 b5—b4
2)	S. d8—c6	K. a2—a1		5.	S. d3—c1 b4—b3
3.	S. c6—b4	a3—a2		6.	S. c1—b3†

2. S. Statt dessen b5—b4, so war die Folge: 3. $\frac{S. c6—b4^*}{K. a2—a1}$ 4. $\frac{K. c2—c}{h3—h}$

5. S. b4—c2†.

Neuntes Spiel.

Kauser und Bauer gegen zwei Bauern:

Kauser und Bauer gewinnen in den meisten Fällen gegen zwei Bauer das Spiel, weil die zum Gewinn führende Position — siehe I. Stellung — vom Gegner nur selten verhindert werden kann. Remis wird das Spiel

wenn eine Position herbeigeführt wird, nach welcher der Abtausch der zwei Bauern gegen den einzelnen — siehe II. Stellung — unvermeidlich wird.

I. Stellung.

W. K. b3 — B. b4; c4. —

S. K. b7 — Lr. e7 — B. d6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1)	c4 — c5	d6 — d5		6. K. a3 — b3	Lr. e5 — f6
2. K.	b3 — c3	Lr. e7 — f6*		7. K. b3 — a3	Lr. f6 — c3
3. K.	c3 — b3	K. b7 — c6		8. K. a3 — b3	Lr. c3 — b4
4) K.	b3 — a4	Lr. f6 — e5		9.	c5 — c6
5) K.	a4 — a3	K. c6 — b5		10) K.	b3 — c3

1. W. Zöge statt dessen der König nach c3, dann vertriebe ihn Weiß durch Lr. e7 — f6 Schach.
4. S. Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als um ein Tempo zu gewinnen.
5. W. Zöge der König nach a5, so ginge Weiß mit dem B. d5 ungehindert in die Dame.
10. Es ist nicht mehr zu hindern, daß Weiß seinen B. d5 in die Dame zieht.

II. Stellung.

W. K. c3 — B. b4; c4. —

S. K. b7 — Lr. a7 — B. d6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c4 — c5	d6 — d5		3.	b4 — b5*
2. K.	c3 — d4	K. b7 — c6		4) K.	d4 — d5

4. Das Spiel ist remis. — Der Unterschied zwischen dieser und der vorigen Stellung liegt vornehmlichst darin, daß es dem Weißen hier möglich ist, den schwarzen Kauser außer Thätigkeit zu halten. Wäre Schwarz daher zuerst am Zuge gewesen, oder hätte überhaupt Gelegenheit gehabt, den Kauser nach d4 oder e3 herauszubringen, so würde dieser das Spiel gewonnen haben.

Zehntes Spiel.

Kauser und Bauer gegen Kauser.

Am häufigsten ist es nicht zu vermeiden, daß der Kauser gegen den Bauer geopfert wird, oder — siehe I. Stellung — der König vor dem Bauer sich so feststellt, daß dieser im Fortgange gehindert und das Spiel auf diese Weise remis wird. Nur in dem einen Fall wird das Spiel durch die

Uebermacht des Bauern gewonnen, wenn dieser weit genug vorgerückt, vor dem Schlage des feindlichen Läufers durch den eigenen — siehe II. Stellung — geschützt werden kann.

I. Stellung.

W. K. f3 — L. g1 — B. g2. —

S. K. c4 — Lr. e7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. K.	f3 — e4	Lr.	e7 — h4	7. K.	f5 — g6	K.	d5 — e6
2.	g2 — g4	Lr.	h4 — e7	8. L.	f4 — g5	Lr.	h4 — e1
3) L.	g1 — e3	Lr.	e7 — h4	9. K.	g6 — h5	K.	e6 — f7
4. K.	c4 — f5	K.	c4 — d5	10. L.	g5 — f4	K.	f7 — g8
5. L.	e3 — g5	Lr.	h4 — e1	11)	g4 — g5	Lr.	e1 — c3
6) L.	g5 — f4	Lr.	e1 — h4				

3. S. Der Läufer bewahrt diese Linie, um den feindlichen Bauer am Vorrücken zu hindern.

6. W. Auf L. g5 — e7 erwiederte Schwarz Lr. e1 — d2.

11. Da der schw. König aus seiner Position nicht zu vertreiben ist und dessen Läufer beständig hin und her gezogen werden kann, so ist das Spiel remis.

II. Stellung.

W. K. f6 — Lr. e2 — B. b6. —

S. K. h6 — L. g2. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. K.	f6 — e6	K.	h6 — g6	8.	b7 — b8 D.	K.	e6 — f7
2) K.	e6 — d6	L.	g2 — b7	9. D.	b8 — d6	K.	f7 — e8
3. K.	d6 — c7	L.	b7 — a8	10. D.	d6 — d7*	K.	e8 — f8
4. Lr.	e2 — b5	K.	g6 — f6	11. D.	d7 — h7	K.	f8 — e8
5. Lr.	b5 — c6	L.	a8 — c6	12. D.	h7 — g7	K.	e8 — d8
6. K.	c7 — c6	K.	f6 — e7	13. D.	g7 — f8†		
7.	b6 — b7	K.	e7 — e6				

2. S. Auf L. g2 — a8 wäre dagegen die Folge:

	3.	4.	5.
W. Lr.	e2 — b5	Lr. b5 — c6	K. d6 — c6 ⁽¹⁾
S. L.	a8 — f3	L. f3 — c6	

1. Der Bauer b6 geht ungehindert in die Dame.

Fünftes Spiel.

Kauser und drei Bauern gegen einen Kauser von anderer Farbe und einen Bauer.

Dieses Spiel wird in der Regel durch die Uebermacht der zwei Bauern gewonnen, — siehe I. Stellung — nur muß man zu vermeiden suchen, daß der Kauser zwischen den Bauern feste Position fasse, weil in diesem Falle — siehe II. Stellung — das Spiel remis bleibt.

I. Stellung.

W. K. g2 — L. c3 — B. f4; g3; h3. —
 S. K. f7 — L. b5 — B. h6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	g3—g4	L. b5—c6*	10)	g5—g6*	K. f7—g7		
2. K.	g2—g3	K. f7—f6	11) K.	e5—e6*	K. g7—g8		
3) L.	e3—d4*	K. f6—f7	12.	f5—f6	L. f1—c4*		
4)	f4—f5	L. c6—d5	13. K.	e6—e7	L. c4—b3		
5. K.	g3—f4	L. d5—g2	14.	f6—f7*	L. b3—f7		
6.	h3—h4	L. g2—f1	15.	g6—f7*	K. g8—h7		
7. K.	f4—e5	L. f1—h3	16.	f7—f8	D. K. h7—g6		
8.	g4—g5	h6—g5	17) D.	f8—f4			
9.	h4—g5	L. h3—f1					

3. S. Auf K. nach e6 oder e7 gewönne Weiß durch L. d4—g7 den B. h6.

4. S. Dieses geschieht, wie bei Endspielen häufig vorkommt, nur um einen Zug zu thun.

10. S. Auf K. f7—f8 wäre die Folge:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	f5—f6	L. d4—c5*	K. e5—d6	f6—f7*	K. d6—e7	f7—f8 D*
S.	L. f1—c4	K. f8—g8	L. c4—d3(1)	K. g8—g7	L. d3—g6	

1. Auch jeder andere Zug, den Schwarz thäte, würde dessen Spiel nicht retten können.

11. S. Auf K. g7—h6 wäre die Folge:

	12.	13.	14.	15.
W.	K. e6—f6	L. d4—e3	K. f6—g7	f5—f6(1)
S.	L. f1—c4	K. h6—h5	K. h5—g5	

1. Weiß führt diesen Bauer ungehindert in die Dame.

17. Weiß setzt im dritten Zuge mat.

II. Stellung.

W. K. e5 — L. g5 — B. h4. —

S. K. f7 — L. g4 — B. f5; g6; h5. —

Da der Laufer g5 die feindlichen Bauern vorzugehen hindert, so ist das Spiel remis.

Die nämlichen in den beiden Stellungen erörterten Verhältnisse treten ein, wenn bei den Laufern von verschiedener Farbe der eine fünf Bauern und der andere nur zwei hat. Siehe III. und IV. Stellung.

III. Stellung.

W. K. c5 — L. d2 — B. b4; c3; d3; g3; h3. —

S. K. g6 — L. d5 — B. b5; c6; g5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c3—c4	b5—c4	7.	K. c5—d6	K. f6—f7
2.	d3—c4	L. d5—g2	8.	b5—b6	K. f7—e8
3.	h3—h4	g5—h4	9.	K. d6—c7	K. e8—e7
4.	g3—h4	L. g2—f3	10.	h4—h5	K. e7—f6
5.	b4—b5	c6—b5	11.	b6—b7	L. f3—b7
6.	c4—b5	K. g6—f6	12.)	K. c7—b7	

12. Weiß führt seinen B. h5 in die Dame. M. vergl. hierüber das zweite Spiel dieses Abschnitts, II. Stellung.

IV. Stellung.

W. K. c2 — L. f4 — B. b4; c3; d4; g3; h4. —

S. K. c4 — L. g4 — B. b5; e6; h5. —

In dieser Stellung ist das Spiel als remis aufzuheben, weil Weiß ohne Verlust keinen Bauer bewegen kann.

Zwölftes Spiel.

Thurm und Bauer gegen einen Thurm.

Dieses Spiel wird durch die Uebermacht des einzelnen Bauern gewonnen, wenn der feindliche König zu entfernt steht, um ihn mit Hilfe des Thurms an dem Eingange in die Dame zu hindern, — siehe I. Stellung — steht der feindliche König aber vor dem Bauer, — siehe II. Stellung — so ist das Spiel, weil der Bauer alsdann nicht in die Dame gebracht werden kann, remis.

I. Stellung.

W. K. g4 — Z. e8 — B. g5. —

S. K. d6 — Z. b1. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. K.	g4—f5	Z.	b1—f1*	11. K.	g8—h8	Z.	f3—g3
2. K.	f5—g6	K.	d6—d7	12.	g7—g8	Z.	g3—g8
3. Z.	e8—e2	Z.	f1—g1	13. K.	h8—g8	K.	e7—e8
4. K.	g6—f6	Z.	g1—f1	14. Z.	h2—h7	K.	e8—d8
5. K.	f6—g7	Z.	f1—g1	15. K.	g8—f8	K.	d8—c8
6.	g5—g6	Z.	g1—g3	16. K.	f8—e8	K.	c8—b8
7. K.	g7—f7	Z.	g3—f3*	17. K.	e8—d8	K.	b8—a8
8. K.	f7—g8	Z.	f3—g3	18. K.	d8—c7	K.	a8—a7
9.	g6—g7	Z.	g3—f3	19. Z.	h7—h6	K.	a7—a8
10. Z.	e2—h2	K.	d7—e7	20. Z.	h6—a6†		

II. Stellung.

W. K. g4 — Z. e8 — B. g5. —

S. K. g6 — Z. b1. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. Z.	e8—e6*	K.	g6—f7	3. K.	g4—f4	Z.	g1—f1*
2. Z.	e6—c6	Z.	b1—g1*	4) K.	f4—g3	Z.	f1—g1*

4. Schwarz hält den feindlichen König in immerwährendem Schach, bis dieser seinen Bauer verläßt, der alsdann angegriffen und geschlagen wird. Das Spiel ist remis.

Dreizehntes Spiel.

Königin gegen einen bis auf einen Schritt in die Dame vorgerückten Bauer.

Ist der König von dem feindlichen Bauer entfernt und dieser auf den Linien a, c, f oder h bis auf die vorletzte Reihe, von welcher aus er in die Dame geht, schon vorgerückt, so wird das Spiel, — siehe I. und II. Stellung — weil die Königin ohne pat zu setzen den Bauer nicht schlagen kann, remis. Dagegen gewinnt die Königin das Spiel, sind es auch bei einer ähnlichen Position die Bauern auf den Linien b, d, e oder g — siehe III. und IV. Stellung. —

I. Stellung.

W. K. b3 — D. e5. —

S. K. g2 — B. h2. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

- | | | | |
|--------------|----------|--------------|----------|
| 1. D. e5—e4* | K. g2—g1 | 3. D. g4—f3* | K. h1—g1 |
| 2. D. e4—g4* | K. g1—h1 | 4) D. f3—g3* | K. g1—h1 |

4. Da Weiß mit der Königin allein nicht mat setzen kann, zur Herbeiziehung des Königs aber die Zeit nicht hat, so muß er entweder pat setzen oder das Spiel remis geben.

II. Stellung.

W. K. b4 — D. d5. —

S. K. e2 — B. f2. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

- | | | | |
|--------------|----------|--------------|----------|
| 1. D. d5—e4* | K. e2—f1 | 4. D. g4—h3* | K. h1—g1 |
| 2. K. b4—c3 | K. f1—g1 | 5) D. h3—g3* | K. g1—h1 |
| 3. D. e4—g4* | K. g1—h1 | | |

5. Weiß muß entweder den B.f2 schlagen und den schw. König pat setzen, oder durch fortwährendes Schach das Spiel remis machen.

III. Stellung.

W. K. b4 — D. d6. —

S. K. f2 — B. g2. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

- | | | | |
|--------------|----------|---------------|----------|
| 1. D. d6—f4* | K. f2—e2 | 7. K. c3—d2 | K. g1—f1 |
| 2. D. f4—g3 | K. e2—f1 | 8. D. h4—f4* | K. f1—g1 |
| 3. D. g3—f3* | K. f1—g1 | 9. K. d2—e3 | K. g1—h1 |
| 4. K. b4—c3 | K. g1—h2 | 10. D. f4—h4* | K. h1—g1 |
| 5. D. f3—f2* | K. h2—h1 | 11. K. e3—f3 | K. g1—f1 |
| 6. D. f2—h4* | K. h1—g1 | 12. D. h3—f2† | |

IV. Stellung.

W. K. a5 — D. c5. —

S. K. d2 — B. e2. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

- | | | | |
|--------------|----------|--------------|----------|
| 1. D. c5—d4* | K. d2—c2 | 3. D. c3—d3* | K. d1—e1 |
| 2. D. d4—e3 | K. c2—d1 | 4. K. a5—b4 | K. e1—f2 |

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
5. D.	d3—d2*	K.	f2—f1	9. K.	b4—c3	K.	e1—d1
6. D.	d2—f4*	K.	f1—g2	10. K.	c3—d3	K.	d1—c1
7. D.	f4—e3	K.	g2—f1	11. D.	f3—h1*		e2—e1D*
8. D.	e3—f3*	K.	f1—e1	12. D.	h1—e1†		

Vierzehntes Spiel.

Königin gegen Thurm.

Dieses Spiel wird von der Königin unbedingt gewonnen. — Es kommt hier darauf an, daß man den feindlichen König nach einer Randlinie treibe und den Thurm mit Hilfe seines Königs zu gewinnen suche. Doch ist, um nicht pat zu stellen, ein äußerst vorsichtiges Spiel erforderlich.

Stellung.

W. K. d4 — D. f4. —

S. K. e7 — T. e6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1) K.	d4—d5	T.	e6—f6	7. D.	g4—d4	T.	c6—h6
2. D.	f4—g5	K.	e7—f7	8. D.	d4—d7*	K.	f7—g8
3. K.	d5—e5	T.	f6—e6*	9) K.	f5—g5	T.	h6—h2
4. K.	e5—f5	T.	e6—c6	10. D.	d7—d8*	K.	g8—h7
5. D.	g5—h5*	K.	f7—g7	11. D.	d8—c7*	K.	h7—g8
6) D.	h5—g4*	K.	g7—f7	12) D.	c7—h2		

1. S. Um den Thurm in Folge eines Schachgebots nicht zu verlieren, ist es nothwendig, ihn in der Nähe des Königs zu halten.
6. S. Auf K. g7—h7 folgte D. h3*.
9. S. Ober T. h6—h7. Siehe I. Veränderung.
12. Weiß gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
9.	— —	T.	h6—h7	12. D.	e8—d7*	K.	g7—g8
10. D.	d7—e8*	K.	g8—g7	13. D.	d7—c8*	K.	g8—g7
11) K.	g5—f5	T.	h7—h3	14) D.	d8—c7*	K.	g7—g8

11. S. Auf T. h7—h8 bot Weiß durch D. nach g6 Schach und bald darauf mat.
14. S. Auf K. nach h6 folgte D. c7—f4* und in wenigen Zügen mat.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
15) K.	f5—g6	L.	h3—g3*	17. D.	g3—e5	K.	f8—g8
16. D.	c7—g3	K.	g8—f8	18. D.	e5—g7†		

15. S. Der einzige Zug, mit welchem das Spiel noch um wenige Züge hingehalten werden kann.

F u n f z e h n t e s S p i e l.

Königin gegen Thurm und Bauer.

Dieses ist ein Remisspiel, wenn der Bauer noch unverrückt im Lager und der König hinter oder neben ihm, auch der Thurm in der Nähe sich befindet — siehe I. Stellung — weil in diesem Falle der feindliche König gehindert wird, sich jenem zu nahen und ohne dessen Hülfe die Königin allein nicht mat setzen kann. Dagegen aber gewinnt die Königin das Spiel, wenn jener Bauer schon von der Stelle gerückt ist, — siehe II. Stellung — weil der König in diesem Falle hinterwärts angegriffen, von seinem Bauer hinweggedrängt und dieser, und damit auch das Spiel, gewonnen werden kann.

I. Stellung.

W. K. f5 — D. h3. —

S. K. f8 — L. e6 — B. f7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. D.	h3—h8*	K.	f8—e7	3) D.	h4—d8*	K.	f8—g7
2. D.	h8—h4*	K.	e7—f8				

3. Da Schwarz nicht gezwungen werden kann, diese Position aufzugeben, so ist das Spiel remis.

II. Stellung.

W. K. f4 — D. d8. —

S. K. f7 — L. e5 — B. f6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. D.	d8—h8	L.	e5—g5	4. D.	e4—g6	L.	e5—g5
2. D.	h8—h7*	K.	f7—e6	5. D.	g6—e8*	K.	e6—d6
3. D.	h7—e4*	L.	g5—e5	6) D.	e8—f7		

6. Weiß gewinnt den Bauer und mit diesem auch das Spiel.

S e c h s z e h n t e s S p i e l .

Thurm und Laufer gegen Thurm.

Ueber das Resultat dieser Spielendung ist man von jeher verschiedener Meinung gewesen und ist es, da noch immer eine vollständige Analyse dieses Falles fehlt, bis jetzt noch. Vor Philidor hielten bedeutende Autoren das Spiel für remis und äußert sich namentlich Gustavus Selenus im letzten Absatz S. 163 hierüber, wie folgt:

„Ungleichem, wan Einer nuhr einen Rochen: der Ander aber, einen Rochen und Schützen hat: so kan dieser, jehnem schwerlich, so fern Er, mit dem einzigen Rochen, scharf spielet, abgewinnen. Dan Er den Rochen, an einen solchen Ort leichtlich setzen kan, dadurch, zur verhütung des Schachmattes, die verwechslung der Rochen verursacht, und sein König, mit dem Schützen, folgendes nuhr eingesperrt wird.“ — Philidor dagegen glaubte, daß Thurm und Laufer gegen Thurm allein gewinnen müsse. Er folgerte diese Ansicht aus einer angenommenen Position — siehe I. Stellung — die er für den einzelnen Thurm noch für die günstigste hielt. Indessen bald darauf sprach schon die Pariser Gesellschaft (Amateurs 1775) ihren Zweifel dagegen aus und behauptete, ohne jedoch bestimmte Züge anzugeben, daß in einer gewissen Position — siehe II. Stellung — ein Mat nicht abzusehen wäre. In neuester Zeit ist die Frage streitiger als je geworden, indem beide Ansichten in den hervorragendsten Schriftstellern ihre Vertheidiger gefunden haben; so sagt unter andern z. B. De la Bourdonnais, mit Rücksicht auf gewisse Positionen — siehe III. Stellung — (Palmède II. 1837. S. 525): nous avouons que nous mêmes, d'abord de l'opinion de Philidor, nous en avons changé — — . Dagegen wird in Chess Player's Chronicle II. vom 18. Decbr. 1841 die Behauptung aufgestellt, daß der Thurm und Laufer stets gewinnen müssen. Auf beiden Seiten hat man seine Ansicht durch eine Ausführung gewisser Positionen — siehe III. Stellung — zu vertheidigen gesucht. Ein Mehreres davon und ziemlich ausführlich behandelt findet man diese Spielendung in v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. II. Abschn. III. §. 2. Seite 39 — 47.

Was nun unsere eigene Ansicht über dieses Spiel betrifft, so geben wir gern zu, daß es zufällige Positionen gibt, in welchen Thurm und Laufer gegen den Thurm allein gewinnen muß — eben so gut, wie es ja Positionen gibt, nach welchen der einzelne Springer gegen zwei Bauern das Mat erzwingt, während nach andern die Königin gegen einen einzelnen Bauer nur Silber Schmidt's Lehrbuch.

remis macht. Daß endlich ein Mat nur am Rande des Brettes und so, daß die Könige sich gegenüber stehen, bewerkstelligt werden kann, pflichte ich noch ganz besonders Lewis (Lessons II. S. 304) bei, da von der Mitte des Brettes aus eine solche Position gar nicht einmal zu erzwingen steht, und ein solches Spiel — siehe IV. Stellung — dann gewiß unentschieden bleibt.

Zur übersichtlichen Vergleichung der gegebenen Auflösungen folgten wir hinsichtlich der verwechselten Farbe dem c. Handbuche des Schachspiels.

I. Stellung.

W. K. d8 — Z. e7. —

S. K. d6 — Z. f1 — L. d5. —

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	—	—	Z. f1—f8*	5) Z. e1—c1 L. d5—b3
2)	Z. e7—e8	Z. f8—f7	6) K. d8—c8	Z. b7—b4
3)	Z. e8—e2	Z. f7—g7	7. K. c8—d8	Z. b4—f4
4. Z.	e2—e1	Z. g7—b7	8) Z. c1—e1	L. b3—a4

1. Wäre zufällig Weiß am Zuge, so würde dieser Z. e7—d7 Schach bieten, dieses Schach verfolgen und dann mit dem Könige wieder nach der Mitte des Brettes gehen, kurz, es mußte in der gegebenen Stellung alsdann, wie die Pariser Gesellschaft Seite 300 sehr richtig bemerkt, erst eine neue Methode erfunden werden, um ein unausweichbares Mat zu bewerkstelligen.

2. S. Um das Spiel zu gewinnen, muß Weiß gezwungen werden, mit dem Thurm nach e1 oder e3 zu gehen.

3. W. Ging der Thurm statt dessen nach g8 oder h8, so zog Schwarz 4. Z. f7—a7 und drohte sogleich mat.

3. S. Auf Z. f7 nach b7 oder a7 erwiederte Weiß Z. e2—c2.

5. W. Auf K. d8—c8 wäre die Folge:

	5.	6.	7.	8.	9.
W.	Z. e1—b1	K. c8—b8	K. b8—a7	K. a7—b6	
S.	Z. b7—a7	Z. a7—f7	Z. f7—f8*	Z. f8—a8*	Z. a8—b8†(1)

1. Schwarz gewinnt den Thurm und das Spiel.

6. W. Auf Z. c1—c3 würde Schwarz L. b3—e6 erwiedern und die weitere Folge wäre:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
W.	Z. c3—d3	Z. d3—c3	K. d8—c8	K. c8—b8	K. b8—c8	K. c8—d8
S.	L. e6—d5	Z. b7—d7*	Z. d7—f7	Z. f7—b7*	Z. b7—b4	L. d5—c4(1)

1. Geht der weiße König nach c8 zurück, so bietet Schwarz mit L. nach e6 Schach, wiederholt es mit Z. nach b8 und setzt darauf mat.

8. W. Dagegen ist auf K. d8—c8 die Folge: 8. $\frac{K. c8—b8}{L. b3—d5}$ 9. Z. f4—a4.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. K. d8—c8	L. a4—c6	11. K. c8—b8	L. f4—a4
10. L. e1—d1*	L. c6—d5	12) L. d1—d5	K. d6—d5

12. W. um durch L. a4—a8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden.

12. Schwarz setzt mit dem übrig gebliebenen Thurm bald Schach mat.

II. Stellung.*)

W. K. c8 — L. d7. —

S. K. c6 — L. e1 — Fr. c5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. — —	L. e1—e8*	4. K. c8—b8	L. a7—b7*
2. L. d7—d8	L. e8—e7	5. K. b8—a8	Fr. c5—d6
3) L. d8—g8	L. e7—a7	6) L. g8—c8*	Fr. d6—c7

*) In der hier angegebenen Stellung, behauptet die Pariser Gesellschaft, sei kein nothwendiges Mat abzusehen, dagegen hält man im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. Seite 40 diese Behauptung für ungegründet, zumal Colli — Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi. Bologna 1763. Fol. Seite 424 — sie schon aufgelöst haben soll. — Indessen ist die gegebene Auflösung unvollständig, und dürfte ein nothwendiges Mat in der That nicht abzusehen sein, wenn Weiß im 1. Spiele und 6. Zuge L. g8—g7 anstatt nach c8 oder g1 zieht. Siehe unten 2. Variante zum 6. Zuge.

3. W. Auf L. d8—d2 folgt L. e7—f7 und weiter

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
	W. L. d2-d8	L. d8-g8	K. c8-b8	K. b8-c8			
1)	S. Fr. c5-e7	L. f7-f5	Fr. e7-d6*	L. f5-b5 ¹⁾			
	W. L. d2-d1	K. c8-b8	L. d1-c1				
2)	S. L. f7-a7	L. a7-a4	L. a4-e4 ¹⁾				
3)	W.	L. d1-b1	K. c8-b8	K. b8-a8	L. b1-b7	K. a8-a8	K. a7-b8
	S.	L. c5-a3	L. a7-e7	L. e7-e4	L. e4-e5	L. e5-a5	Fr. a3-d6 ¹⁾
4)	W.	L. b1-b3	L. b3-c3*	L. c3-b3	K. c8-b8	K. b8-a8	
		Fr. a3-d6	Fr. d6-c5	L. a7-c7*	L. c7-e7	L. e7-e4 ¹⁾	

1. Schwarz gewinnt.

6. W. Ober wonach das Spiel gleichfalls nach Colli verloren geht L. g8—g1, nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.
	W. L. g8-g1 ¹⁾	K. a8-a7	L. g1-g6		
1)	S. L. b7-b8*	L. b7-b8	L. h8-h1 ²⁾		
	W. L. g8-g7	K. a8-a7	K. a7-a6	L. g7-g5	L. g5-b5 ⁵⁾
2)	S. L. b7-b8*	L. b8-b8 ³⁾	L. h8-h4 ⁴⁾	L. h4-e4	

Weiß.	Schwarz.	Weiβ.	Schwarz.
7) \mathbb{Z} . c8—g8	\mathbb{Z} . b7—b1	9) \mathbb{Z} . g6—g7	\mathbb{Z} . b1—e1
8) \mathbb{Z} . g8—g6*	\mathbb{Lr} . c7—d6	10) \mathbb{Z} . g7—e7	\mathbb{Lr} . d6—e7

1. Ober \mathbb{W} . statt dessen \mathbb{Z} . g8—g7, wie in der folgenden Variante, und ist es zu bedauern, daß Lolli diesen Zug übersehen und ihn nicht ausgeführt hat.
2. Schwarz gewinnt.
3. zog der schwarze Thurm dagegen nach b1 oder b2, so ging Schwarz mit dem Könige nach a8 zurück.
4. Ging Weiß mit dem Thurm nach f oder e8, so erwiderte Schwarz \mathbb{Z} . g7—g2 und drohte auf b6 Schach.
5. Das Spiel steht wieder, wie vom 1. Zuge und wiederholt sich.
7. \mathbb{W} . Den Laufer zu nehmen wäre nicht gerathen, indem Schwarz den Thurm mit dem feinigern wieder nehmen würde.
10. \mathbb{W} . Das Spiel war doch nicht mehr zu retten; denn geschah statt dessen auch \mathbb{Z} . g7—f7, so war die Folge: 10. $\frac{\mathbb{R}. a8-a7}{\mathbb{Z}. e1-e8^*}$ 11. $\frac{\mathbb{R}. a8-a7}{\mathbb{Lr}. d6-e5^*}$
12. $\frac{\mathbb{R}. a7-a6}{\mathbb{Z}. e8-a8^*}$ 13. $\frac{\mathbb{Z}. f7-a7}{\mathbb{Z}. a8-a7\ddagger}$

III. Stellung.*)

\mathbb{W} . \mathbb{R} . b8 — \mathbb{Z} . c7. —

S. \mathbb{R} . b6 — \mathbb{Z} . d1 — \mathbb{L} . b5. —

(Nach der Palmède.)

Weiβ.	Schwarz.	Weiβ.	Schwarz.
1. — —	\mathbb{Z} . d1—d8*	3) \mathbb{Z} . c8—c2	\mathbb{L} . b5—c6
2) \mathbb{Z} . c7—c8	\mathbb{Z} . d8—d7	4) \mathbb{Z} . c2—b2*	\mathbb{L} . c6—b5

*) Nach der Palmède soll in dieser Position kein Mat zu erzwingen sein, das Gegentheil — siehe I. Veränderung — behauptet die Chess Player's Chronicle, indessen scheint der Irrthum dieser Behauptung bereits im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. S. 44, Sp. 9, 16 und 19 — siehe die Varianten zum 7. Zuge der I. Veränderung — genügend nachgewiesen.

3. \mathbb{W} . Ginge der Thurm nach f8, so erwiderte Schwarz \mathbb{Z} . d7—d6 und die Folge wäre:

4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
\mathbb{W} . \mathbb{Z} . f8—c8	\mathbb{Z} . c8—f8	\mathbb{R} . b8—c8	\mathbb{R} . c8—b8	\mathbb{R} . b8—a3	\mathbb{Z} . f8—b8*	\mathbb{Z} . b8—f8
S. \mathbb{L} . b5—a6	\mathbb{L} . a6—f1	\mathbb{L} . f1—h3*	\mathbb{Z} . d6—g6	\mathbb{L} . h8—d7	\mathbb{R} . b6—a6	\mathbb{Z} . g6—b6(1)

1. Schwarz bietet hernach mit dem Laufer Schach und gewinnt das Spiel.

3. S. Ober statt dessen, wie Chess Pl. Chron. empfiehlt, \mathbb{Z} . d7—f7, siehe I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
5) Z.	b2—c3	Z.	d7—f7	10. Z.	g1—g8	Z.	f7—b7*
6. Z.	c2—c3	L.	b5—a4	11. R.	b8—c8	Z.	b7—a7
7. Z.	c3—c1	L.	a4—c6	12) Z.	g8—g4	L.	e4—f5*
8. Z.	c1—b1*	R.	b6—c5	13) R.	c8—b8		
9) Z.	b1—g1	L.	c6—e4				

5. S. Um den Weißen zu nöthigen mit dem Thurme nach c1 zu gehen.

9. W. Das Schach auf c1 zu wiederholen wäre fehlerhaft, indem Schwarz alsdann den König nach d6 zöge und die Folge sein würde:

10. 11. 12. 13. 14.

W. Z. c1-d1* Z. d1-c1 R. b8-c8 Z. c1-b1 R. c8-b8

S. L. c6-d5 Z. f7-b7* Z. b7-a7 Z. a7-f3 Z. f7-f8*(1)

1. Schwarz bietet hernach auf a8 Schach, wiederholt es auf b8 und gewinnt den Thurm.

12. W. Wie im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. Seite 43 zu diesem Zuge richtig bemerkt wird, verliert Weiß auf jeden andern Zug.

13. Hiernach dürfte das Mat schwerlich zu erzwingen sein.

I. Veränderung.

(Nach der Chess Pl. Chron.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
3) —	—	Z.	d7—f7	6. Z.	c1—b1*	R.	b6—c5
4. Z.	c2—c3	L.	b5—a4	7) Z.	b1—c1*	R.	c5—d6
5. Z.	c3—c1	L.	a4—c6	8. Z.	c1—g1	L.	c6—e4

3. S. Anstatt L. b5—c6, wie vorhin geschah.

7. W. Nach diesem Zuge gewinnt Weiß, dagegen wird die Partie, wie im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. Sp. 8 und 16, Seite 44, richtig ausgeführt ist, das Spiel remis, wenn statt dessen Z. b1—b2 oder g1 geschieht. Nämlich:

7. 8. 9. 10. 11. 12.

1 { W. Z. b1-b2 Z. b2-b2 R. b8-c8 Z. b2-b2* Z. b2-d2(1)

S. L. e6-e4 R. c5-b6 L. e4-c6 L. c6-b5

2 { W. Z. b1-g1 Z. g1-c1*(2) Z. c1-c8 R. b8-a8 Z. c8-c5*(3)

S. L. c6-e4 R. c5-d6 Z. f7-b7* R. d6-c5

3 { W. Z. c8-d8* Z. d8-d6*(4)

R. d6-d7 R. d7-c6

1. Wie Schwarz mat setzen will, ist nicht einzusehen.

2. Auf jeden andern Zug, den Weiß thäte, gewönne Schwarz das Spiel; die betreffenden Varianten, die hier nachzuschreiben weiter

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
9)	Z. g1—g5	Z. f7—b7*	13.	Z. b5—b4	Z. f7—f8*		
10.	K. b8—c8	Z. b7—a7	14.	K. b8—a7	K. d6—c5		
11.	Z. g5—b5	Z. a7—f7	15.	Z. b4—b8	Z. f8—f7		
12.	K. c8—b8	L. e4—c6	16)	K. a7—a6	Z. f7—f1		

Keinen Zweck hätte, sind nachzulesen im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. Seite 44.

3. Weiß gibt fortwährend Schach, doch so, daß Schwarz es mit seinem Thurme nicht zu decken vermag, und das Spiel ist remis oder pat.

4. Das Spiel ist remis oder pat.

9. W. Auf g1—g8 wäre die Folge:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	K. b8—c8	Z. g8—d8*	K. c8—b8	K. b8—a8	Z. d8—e8	

S. Z. f7—b7* Z. b7—a7 K. d6—c6 Z. a7—b7* Z. b7—b4 L. e4—d5(1)

1. Schwarz setzt in wenigen Zügen mat.

16. Schwarz gewinnt hiernach das Spiel, indessen nicht nothwendig, wie die Varianten zum 7. Zuge genügend ausweisen dürften.

IV. Stellung.*)

W. K. e6 — Z. d7. —

S. K. e4 — Z. a2 — Lr. e3. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	— —	Lr. d4—e5	4)	Z. c6—d6	Z. a2—b2		
2)	Z. d7—d6	Z. h2—h6*	5)	Z. d6—c6	Z. b2—h2		
3)	Z. d6—c6	Z. h6—h8	6.	K. e6—d7	Lr. e3—d4		

*) Abgesehen von der Verwechslung der Farbe ist dieses eine von Philidor angenommene und ausgeführte Position. Vergl. dessen Ausg. Paris et Strassburg. 1803. pag. 114.

2. W. Dieser Zug Z. d7—d6 findet sich im c. Handb. des Schachsp. a. a. D. zur IX. Position S. 47 bereits angedeutet, doch nicht ausgeführt. Philidor läßt Weiß statt dessen Z. d7—d8 ziehen, den Gegner darauf Lr. e3—f4 erwidern und die nächste Folge ist dann:

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
W.	Z. d8—e8	K. e6—f7	Z. e8—e2	Z. e2—f2	K. f7—f8	K. f8—e8	Z. f2—f7
S.	Z. b2—b6*	K. e4—f5	Z. b6—b1	Z. b1—b7	K. f5—e4	Lr. f4—e5	Z. b7—b8(1)

1. Und so fort wird Weiß in eine zum Verluste führende Position getrieben.

3. S. Auf Lr. nach f4 böte Weiß mit Z. nach c4 Schach.

4. S. Um den feindlichen Thurm nicht wieder nach d6 kommen zu lassen.

5. S. Auf jeden andern Zug mit dem Thurme böte Weiß mit Z. nach c4 Schach; dagegen zöge auf 5. K. e4—d4 Weiß Z. c6—c1.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
7. K.	d7—e6	L. h8—e8*		10. L.	c4—e6	L. h8—h7
8. K.	e6—d7	L. e8—h8		11) L.	c6—d6	
9. L.	c6—c4*	Lr. e5—d4				

11. Es ist nicht abzusehen, wie der w. König nach dem Rande oder doch, dessen Möglichkeit vorausgesetzt, hier zur Einnahme einer Position gezwungen werden soll, nach welcher er nothwendig mat wird.

II. Pat-Endungen.

Siebenzehntes Spiel.

Oft trifft es sich, daß der Gegner sowohl durch die Streitkräfte als auch durch eine günstigere Position so sehr überlegen ist, daß man von vorne herein die Hoffnung auf den Gewinn der Partie selbst auf Remis aufgeben muß. In diesem Falle spielt man darauf pat zu werden. Um aber ein nothwendiges Pat zu bewerkstelligen, muß es mit Hülfe eines oder mehrerer Offiziere frühzeitig vorbereitet werden. Im Uebrigen kommen dieser Art Endungen bei einiger Aufmerksamkeit nicht selten in der täglichen Praxis vor und geben sie die Lehre an die Hand, ein Spiel nie vor dessen gänzlicher Beendigung für verloren aufzugeben.

I. Stellung.

W. K. a1 — L. d1.

S. K. g7 — L. c2 — Lr. f7 — B. a2. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.	
1. L.	d1—g1*	K. g7—f8		4. L.	e8—d8*	K. d6—e7
2. L.	g1—g8*	K. f8—e7		5) L.	d8—d7*	K. e7—d7
3. L.	g8—e8*	K. e7—d6		6.	pat!	

5. S. Dem immerwährenden Schach ist nicht auszuweichen und wird Weiß deshalb mit Wegnahme des Thurns pat gesetzt.

Achtzehntes Spiel.

Stellung:

W. K. g1 — D. f2 — L. g5. —

S. K. h3 — D. f4 — L. h8 — B. f3; g2. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. L. g5—h5*	L. h8—h5	3.	pat!
2) D. f2—g3*	D. f4—g3		

2. S. Die Wegnahme des Thurms war nothwendig, um nicht mat gesetzt zu werden.

Neunzehntes Spiel.

Stellung:

W. K. d1 — D. a6 — L. b1 — Lr. c6 — B. a2. —

S. K. a4 — D. a5 — L. c2 — Lr. c3 — B. a3; e3; f2. —

1. L. b1—b4*	K. a4—b4	3. D. a6—a5*	K. b4—a5
2. Lr. c6—c4*	D. f4—g3		4. pat!

Zwanzigstes Spiel.

Stellung:

W. K. a1 — Lr. b5 — L. b7 — B. a2; e2. —

S. K. a6 — D. f1 — L. h6 — S. e1 — B. a3; d2; e3. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. Lr. b5—b6*	L. h6—b6	4) L. a5—a4*	K. b4—c3	
2. L. b7—a7*	K. a6—b5		5. L. a4—c4*	K. c3—c4*
3. L. a7—a5*	K. b5—b4		6. pat!	

4. S. Ober

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
W.	L.a4-c4*	L.c4-d4*	L.d4-d7*	L.d7-f7*	L.f7-g7*	L.g7-g5*	
S.	K.b4-c5	K.c5-d6	K.d6-e7	K.e7-f6	K.f6-g6	K.g6-h5	

Verschiedene Pat-Stellungen,

wie solche häufig vorkommen.

I.

Stellung: W. K. a1. —

S. K. b3 — B. a2. —

II.

Stellung: W. R. a1. —
 S. R. a3 — L. f7 — B. a2. —

III.

Stellung: W. R. d1. —
 S. R. d3 — B. d2. —

IV.

Stellung: W. R. h1. —
 S. R. f3 — Lr. f2 — G. g4. —

V.

Stellung: W. R. f1. —
 S. R. e3 — Lr. f2 — L. f3. —

VI.

Stellung: W. R. h1. —
 S. R. e3 — D. f2. —

(Weiß hat bei diesen Stellungen jedes Mal den Zug.)

Zweites Kapitel.

Künstliche Spielendungen. *)

I. Unbedingtes Mat.

Erstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. f7 — L. d7 — B. c6; d5. —

S. K. c8 — D. f8 — L. h8 — L. e5 — B. b7. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. L. d7—d8* D. f7—d8 | 2. D. f7—b7†

oder

1. — — K. c8—d8 | 2. D. f7—d7†

Zweites Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. d5 — L. e3 — Lr. b3 — S. d6 —
B. e4; f2; g2; h2. —

S. K. h8 — D. g4 — L. a8 — Lr. d8 — L. h3 —
B. e5; f6; g7; h7. —

Weiß.

Schwarz.

Weiß.

Schwarz.

1. D. d5—g8* Lr. d8—g8 | 2. S. d6—f7†

*) Diese Spiele, welche dem Sachkenner zur angenehmen Unterhaltung dienen, indem er die verschiedenen Partien aufstellt und das versteckte Mat zu finden sucht, sind insbesondere dem Anfänger von wesentlichem Nutzen. Bei diesen nämlich wird durch das Aufsuchen des bestimmten Schachmats nicht nur der Scharfsinn erregt und geschärft, sondern er gewöhnt sich auch durch das öftere Spielen und Wiederholen dieser Art Endungen an eine scharfe Uebersicht und verliert dabei die schädliche Gewohnheit, unnütze Züge zu thun, weil er einsehen lernt, wie sehr es auf ein gewonnenes Tempo ankommt. —

Um den Anfänger an das Berechnen vieler Züge zu gewöhnen, sind die Spiele, worin das Mat in einigen Zügen erfolgt, vorangestellt, denen die übrigen nach der Anzahl ihrer Züge folgen. Auf diese Weise wird derjenige, welcher bei den ersten leichten Zügen anfängt und mit Ruhe fortschreitet, auch die Auflösung der letztern Aufgaben leicht finden können.

(Die mit einem *) bezeichneten Spiele sind in der Praxi vorgekommene Endungen.)

Drittes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. b4 — L. c3 — Tr. f1 — S. a4 —
S. a5 — L. a7 — B. a3; b2; c2; e5. —

S. K. c8 — D. h4 — L. d8 — Tr. h8 — L. e4 —
S. b8 — Tr. d7 — B. a6; c7; d6; f3; g4; g3. —

Weiß. Schwarz. Weiß. Schwarz.

1. D. b4—b8* Tr.d7—b8 | 2. S. a4—b6†

Viertes Spiel.

Stell.: W. K. a2 — D. f3 — L. b8 — S. d5. —

S. K. a4 — D. c1 — L. c4 — L. b5 — B. a6. —

Weiß. Schwarz. Weiß. Schwarz.

1. D. f3—b3* K. a4—a5 | 3. L. b8—a8†

2. D. b3—b5* a6—b5 |

* Fünftes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — L. b7 — Tr. f5 — Tr. b3 — B. a2; c2;
d3. —

S. K. g8 — D. g7 — L. d2 — B. f7; f3; g2; h7. —

Weiß. Schwarz. Weiß. Schwarz.

1. L. b7—b8* D. g7—f8 | 3. L. b8—f8†

2. Tr. f5—g5* K. g8—h8 |

* Sechstes Spiel.

Stell.: W. K. h1 — L. g3 — L. d2 — S. d6 — Tr. h6 —
B. g2; h2. —

S. K. h8 — L. c7 — Tr. f8 — L. b7 — B. a7; h7. —

Weiß. Schwarz. Weiß. Schwarz.

1. L. d2—c3* L. c7—c3 | 3. L. g3—g8†

2. S. d6—f7* L. f8—f7 |

Siebentes Spiel.

Stell.: W. K. g3 — D. a3 — L. c1 — Tr. e2 — L. f2 —
B. d6; e5; f3; g4; h3. —

S. K. c6 — D. g5 — L. a8 — Tr. a7 — L. d5 —

S. f7 — Tr. f6 — B. b6; c5; d7. —

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. \mathbb{Z} . c1—c5*	b6—c5		3. \mathbb{D} . a6—a8†	
2. \mathbb{D} . a3—a6*	\mathbb{R} . a7—b6			
o d e r				
1. — —	\mathbb{R} . c6—b7		3. \mathbb{D} . a6—c8†	
2. \mathbb{D} . a3—a6*	\mathbb{R} . b7—b8			

* A c h t e s S p i e l.

Stell.: W. \mathbb{R} . g1 — \mathbb{D} . a6 — \mathbb{Z} . a7 — \mathbb{R} . h5 — \mathbb{S} . f3 —
 \mathbb{B} . d3; e4; f2; g2; h3. —
 S. \mathbb{R} . e6 — \mathbb{D} . g8 — \mathbb{Z} . c2 — \mathbb{R} . f8 — \mathbb{R} . e5 —
 \mathbb{S} . f6 — \mathbb{B} . c5; d6. —

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1) \mathbb{D} . a6—c8*	\mathbb{R} . f8—c8		3. \mathbb{S} . f3—g5†	
2. \mathbb{R} . h5—f7*	\mathbb{D} . g8—f7			

1. S. Auf \mathbb{S} . f6—d7 bot Schwarz \mathbb{D} . c8—d7 Schach und darauf f5
 Mat.

N e u n t e s S p i e l.

Stell.: W. \mathbb{R} . f7 — \mathbb{Z} . f6 — \mathbb{R} . d2 — \mathbb{S} . e6 — \mathbb{B} . g5. —
 S. \mathbb{R} . h7 — \mathbb{R} . h5 — \mathbb{Z} . c8 — \mathbb{R} . c5 — \mathbb{B} . f2. —

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. g5—g5*	\mathbb{R} . h7—h8		3. \mathbb{Z} . f6—h6*	\mathbb{R} . h4—h6
2. g6—g7*	\mathbb{R} . h8—h7		4. \mathbb{S} . e6—g5†	

* Z e h n t e s S p i e l.

Stell.: W. \mathbb{R} . h2 — \mathbb{Z} . b8 — \mathbb{R} . f4 — \mathbb{R} . h3 — \mathbb{S} . f8 —
 \mathbb{B} . a3; d4; e5; g3. —
 S. \mathbb{R} . g5 — \mathbb{Z} . f7 — \mathbb{R} . h5 — \mathbb{R} . f5 — \mathbb{B} . a4; c4;
 d5; g6; h6. —

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. \mathbb{S} . f8—h7*	\mathbb{Z} . f7—h7		3. \mathbb{Z} . b8—g8*	
2. \mathbb{R} . f4—f5*	g6—f5		4. \mathbb{Z} . g8—g7†	

Fünftes Spiel.

Stell.: W. K. g2 — D. d7 — L. a5 — Tr. d3 — S. c1 —
 L. e7 — Tr. f3 — B. a4; c3; g2. —
 S. K. c4 — D. c8 — L. c5 — S. c5 — Tr. f4 —
 Tr. e5 — B. b3; d4; f6; g6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. D.	d7—d5*	Tr.	f4—d5	3. Tr.	d3—d4*	Tr.	e5—d4
2. L.	a5—c5*	L.	c6—c5	4. Tr.	f3—e2†		

Zwölftes Spiel.

Stell.: W. K. f1 — D. c4 — L. a4 — Tr. e4 — L. g5 —
 Tr. d5 — S. g7 — B. b5; e3. —
 S. K. c8 — D. h2 — L. a2 — Tr. b8 — Tr. d6 —
 L. d7 — S. c3 — Tr. e7 — B. a7; b7; c7; f2. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. D.	c4—c7*	Tr.	d6—c7	3. Tr.	e7—c6	K.	d8—c8
2. Tr.	d5—e7*	K.	c8—d8	4. Tr.	c6—a7†		

Dreizehntes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. d4 — L. b1 — S. a4 — Tr. e6 —
 L. c3 — B. b4; e3; f2. —
 S. K. b8 — D. h3 — L. e8 — Tr. h7 — L. c8 —
 Tr. g3 — S. e4 — B. a7; b7; c6; f6; g6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. D.	d4—e5*	f6—e5		4. S.	a4—b6*	a7—b6	
2. L.	c3—e5*	Tr.	h7—c7	5. L.	b1—a1†		
3. L.	e5—c7*	K.	b8—a8				

*Vierzehntes Spiel.

Stell.: W. K. h2 — D. b3 — L. f1 — Tr. f8 — L. e1 —
 B. a4; b2; c2; g2; h3. —
 S. K. g7 — D. c6 — L. d6 — Tr. f6 — L. f5 —
 B. a5; b4; g6; h5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. D.	b3—g7*	K.	g7—h6	4. L.	e1—d2*	K.	g5—h4
2. D.	g8—h8*	K.	h6—g5	5.	g2—g3†		
3. D.	h8—f6*	L.	d6—f6				

Fünfzehntes Spiel.

Stell.: W. K. c1 — D. d1 — L. g5 — S. b1 — R. e8 —
 B. a2; c2; e3; f3. —

S. K. c4 — D. h4 — L. h2 — L. h6 — L. h7 —
 R. d6 — B. c3; d4; e5; f4. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	D. d1—d4*	e5—d4		4.	a2—a3* K. b4—a4
2.	R. e8—f7*	L. h6—e6		5.	R. e6—b3†
3.	R. f7—e6*	K. c4—b4			

Sechszehntes Spiel.

Stell.: W. K. a1 — D. e4 — L. a3 — S. c4 — R. d7 —
 L. e3 — B. a5; b3. —

S. K. b8 — D. c2 — L. d3 — L. f8 — S. b4 —
 R. e8 — B. a7; b7; c5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	D. e4—e8*	L. f8—e8		4.	a5—b6* S. b4—a6
2.	L. e3—f4*	K. b8—a8		5.	L. a3—a6* b7—a6
3.	S. c4—b6*	a7—b6		6.	R. d7—c6†

* Siebenzehntes Spiel.

Stell.: W. K. d1 — D. d3. — L. c1 — L. h1 — R. c2 —
 L. g3 — S. g5 — B. b3; d5; f6; h2. —

S. K., L., L. und R. im Lager — D. a2 — L. b7 —
 S. d7 — B. a7; b5; c7; e6; g6; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	D. d3—g6*	h7—g6		4.	L. c8—c8* K. c8—b8
2.	R. c2—g6*	K. e8—d8		5.	L. c7—c2* R. f8—d6
3.	S. g5—e6*	K. d8—c8		6.	L. g3—d6†

* Achtzehntes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. d3 — L. a7 — L. c1 — R. f1 —
 B. f2; h2. —

S. K. c8 — D. h5 — L. d8 — L. h8 — S. d7 —
 B. b7; c6; f7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1) Tr.	c1—c6*	K.	c8—b8	4. D.	d6—c7*	K.	a7—a8
2. D.	d3—d6*	K.	b8—a7	5. Tr.	f1—g2*	D.	h5—f3
3. Tr.	c6—a6*		b7—a6	6. Tr.	g2—f3†		

1. S. Auf b7-c6 folgte 2. $\frac{D.d3-a6^*}{K.c8-b8}$ 3. $\frac{D.a6-b7†}{.}$.

Neunzehntes Spiel.

Stell.: W. K. h1 — D. f7 — L. c5 — Tr. f3 — L. f4 —
 Tr. g4 — S. a5 — Er. b5 — B. c3; g2; h3. —
 S. K. d8 — D. c2 — L. a2 — Tr. h8 — L. c8 —
 Tr. d6 — Er. b6 — S. b8 — B. c7; d5; g7;
 h6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1) D.	f7—c7*	Tr.	d6—c7	4. L.	c5—c8*	Er.	b6—c8
2) L.	f4—c7*	K.	d8—e7	5. S.	a5—b7*	K.	d8—e8
3. L.	c7—d6	K.	e7—d8	6. Er.	b5—c7†		

1. S. Auf K. nach e8 erfolgte 2. $\frac{Er.b5-d6^*}{K.e8-f8}$ 3. $\frac{D.c7-f7†}{.}$.
 2. S. Auf K. nach e8 erfolgte 3. W. Er. b5-d6* 4. W. Tr. f3-f7†.

*Zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. e1 — D. c3 — L. b2 — Tr. c2 — L. d2 —
 Tr. e4 — S. d4 — B. a4; f3; g2. —
 S. K. a7 — D. a3 — L. a8 — Tr. e7 — S. d8 —
 Er. f4 — B. a7; b7; e5; f6; g6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1. L.	b2—b7*	S.	d8—b7	5) S.	c6—e5*	K.	b7—a7
2. S.	d4—c6*	K.	a7—b6	6. L.	c2—c7*	K.	a7—b8
3. D.	c3—a5*	S.	b7—a5	7. S.	e5—d7†		
4. L.	d2—a5*	K.	b6—b7				

5. S. Durch Er. f4-d5 würde das Mat um einen Zug verzögert werden.

* Ein und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. c1 — D. d3 — Tr. h1 — Fr. b3 — L. d2 —
 S. d5 — Gr. e5 — B. a2; b2; c2; g2; h2. —
 S. K. e8 — D. d6 — L. a8 — Tr. h8 — L. d1 —
 Fr. f8 — S. f6 — B. a6; b7; c7; f7; f4; g5;
 h6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	S. d5—f6*	K. e8—e7		5.	L. c3—e5*	K. f6—e7	
2.	Gr. e5—c6*	b7—c6		6.	L. e5—h8*	L. d1—e2	
3.	Tr. h1—e1*	K. e7—f6		7.	Tr. e1—e2†		
4.	L. c3—e5*	D. d6—e5					

Zwei und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. b1 — D. f1 — Tr. f3 — Fr. d5 — L. e7 —
 S. d6 — Gr. h4 — B. b4; c3. —
 S. K. h8 — D. a3 — L. a8 — Tr. b8 — L. g8 —
 S. g4 — B. b3; c4; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	Gr. h4—g6*	h7—g6		5.	D. f1—f6*	K. h8—h7	
2.	Tr. f3—h3*	S. g4—h6		6.	D. f6—f7*	K. h7—h8	
3.)	S. d6—f7*	L. g8—f7		7.	Fr. e7—f6*		
4.	Tr. h3—h6*	g7—h6					

3. S. Auf K. h8—h7 ist die Folge: 4. $\frac{S. f7-g5*}{K. h7-h8}$ 5. $\frac{Tr. h3-h6*}{g7-h6}$
 6. D. f1-f6†.

Drei und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. a7 — L. e6 — Tr. g6 — Fr. c2 —
 S. f5 — B. d5; f2; g3. —
 S. K. d8 — D. h3 — L. c8 — Tr. e8 — L. f3 —
 Fr. f8 — S. a3 — B. b4; c5; c7; g4; g7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	L. e6—d6*	Fr. f8—d6		5.	Fr. c2—a4*	S. a3—b5	
2.	Tr. g6—d6*	c7—d6		6.	Fr. a4—b5*	L. c7—c6	
3.	D. a7—b6*	L. c8—c7		7.	Fr. b5—c6†		
4.	D. b6—b8*	K. d8—d7					

Vier und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. b1 — D. b4 — L. a1 — R. g1 — Fr. h3 —
 S. c5 — B. b3; c2; f3. —
 S. K. b8 — D. e5 — L. c8 — Fr. d8 — R. c6 —
 Fr. f6 — B. a7; b7; f4; h5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	S. c5—a6*	K. b8—a8		5.	D. b4—a3*	R. c6—a4	
2.)	S. a6—c7*	L. c8—c7		6.	D. a3—a4*	D. e5—a5	
3.	L. a1—a7*	K. a8—b8		7.	D. a4—a5*	K. a8—b8	
4.	L. a7—a8*	K. b8—a8		8.	D. a5—a7†		

2. S. Zöge der König nach b8 zurück, so erfolgte 3. $\frac{R.g1-a7^*}{K.b8-c7}$ 4. $\frac{R.a7-b6^*}{K.c7-b8}$
 5. $\frac{L.a1-a8^*}{K.b8-a8}$ u. s. w. wie oben im 8. Zuge mat.

Fünf und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. c2 — D. f5 — L. h3 — S. b5 — Fr. d2 —
 B. a2; b3; c4; d3; f3; g4. —
 S. K. b7 — D. f1 — L. a8 — Fr. e2 — R. f4 —
 S. a5 — B. a7; b6; g5; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	L. h3—h7*	K. b7—a6		6.	a2—a3*	K. b4—c5	
2.	D. f5—c8*	S. a5—b7		7.	d3—d4*	K. c5—c6	
3.	D. c8—b7*	K. a6—a5		8.	d4—d5*	K. c6—c5	
4.	D. b7—a7*	L. a8—a7		9.	b3—b4†		
5.	L. h7—a7*	K. a5—b4					

II. Bedingtes Mat.

Sechs und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. e3 — D. a6 — L. d8 — Fr. g8 — B. c4; b3; h5. —
 S. K. f5 — D. b2 — L. e7 — Fr. h2 — B. c5; e6;
 f6; g5. —

Schwarz soll im 3. Zuge auf e5 mat gestellt werden.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	D. a6—e6*	L. e7—e6		3.	L. d8—d5†		
2.	Fr. g8—h7*	Fr. f5—e5					

Sieben und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. c6 — L. a1 — Tr. g1 — B. d6. —

S. K. c8 — L. b7 — Tr. d7 — L. d3 — B. e4. —

Der w. Bauer soll Schwarz im 3. Zuge mat stellen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	L. a1—a8*	L. b7—b6		3.	d6—d7†
2.	Tr. g1—g8*	Tr. d7—d6			

Acht und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g8 — D. g4 — L. d1 — Tr. b4 — L. a3 —

Lr. a4 — S. f2 — B. a2; b3; d2. —

S. K. c2 — D. a6 — L. b7 — Tr. e7 — L. f1 —

S. g6 — B. a7; b6; g5; h6. —

Laufer a4 soll mat machen, aber so, daß bei jedem vorhergehenden Zuge die Könige gegenseitig in Schach kommen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	D. g4—c4*	L. f1—c4*		3.	b3—c4†
2.	Tr. b4—c4*	D. a6—c4*			

Neun und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. d3 — D. f6 — L. a4 — Tr. b7 — L. e1 —

B. d4; e4. —

S. K. d6 — D. c1 — Tr. g8 — L. e8 — Lr. h2 —

S. a6 — Tr. c6 — B. a7; a3; b4; e6. —

Der schw. König soll auf der Stelle, wo er steht, ohne daß er gerührt wird, in höchstens 4 Zügen mat gestellt werden.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	D. f6—e7*	Tr. c6—e7		3.	L. e1—b4* D. c1—c5
2.	L. a4—a6*	Tr. e7—c6		4.	L. b4—c5†

Dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. c4 — D. b5 — L. e2 — Tr. f7 — Lr. a6 —

S. f5 — B. e6. —

S. K. d8 — D. c3 — L. a7 — Tr. e7 — L. h7 —

S. g1 — Tr. h3 — B. b4. —

Bauer e6 soll im 4. Zuge mat stellen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. b5—b8*	D. c3—c8	3. L. e2—d2*	L. a7—d7
2. Lr. f7—f8	Lr. e7—e8	4. e6—e7†	

*Ein und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. e1 — D. f4 — L. a7 — Lr. c5 — Lr. d3 —
B. a2; b2; d5; e4; g3; h2. —

S. K. d7 — D. f7 — L. c8 — Lr. h8 — Lr. f8 —
Er. g8 — B. c7) e7; f6; g7; h7. —

Thurm c5 soll im 4. Zuge mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Lr. d3—b5*	K. d7—d8	3. L. a7—a8*	L. c7—c8
2. D. f4—c7*	L. c8—c7	4. Lr. c5—c8†	

Zwei und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. b6 — S. e3 — Er. h2 — B. a2;
b2; c5; d7; f3; g3. —

S. K. e5 — D. h6 — L. e2 — Lr. h7 — B. d5;
f6; g7. —

Bauer d7 soll in höchstens 4 Zügen mit dem Zuge in die Dame
mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Er. h2—g4*	K. e5—d4	3. D. b4—c4*	d5—c4
2. D. b6—b4*	K. d4—d3	4. d7—d8 D.†	

Drei und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. f1 — L. g7 — Lr. g8 — S. f6 —
Er. h2 — B. g2; h3. —

S. K. h4 — D. a2 — L. c2 — Lr. h6 — Lr. c3 —
L. e8 — S. f4 — B. e5; f5; g6. —

er schw. König soll in höchstens 4 Zügen durch S. f6 mat ge-
stellt werden.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. f1—f4*	e5—f4	4. Lr. g8—g6*	Lr. h6—g6
2. Er. h2—f3*	K. h4—g3	5. S. f6—h5†	
3. L. g7—g6*	L. e8—g6		

* Vier und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. d2 — D. g3 — E. c6 — Fr. c4 — F. h2 —
 G. h4 — B. a3; g5; h5. —
 S. K. h8 — D. a1 — E. d8 — Fr. e8 — F. c2 —
 B. b3; d4; g7; b6. —

Bauer h5 soll mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiße.	Schwarz.
1. E. c6—h6*	g7—h6	4. g5—g6*	F. c2—g6
2. D. g3—e5*	Fr. e8—e5	5. h5—g6†	
3. F. h2—e5*	K. h8—h7		

Fünf und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. h4 — Fr. f1 — E. f2 — Fr. c2 — F. c3 —
 G. a3 — Fr. d5 — B. b2; e4; f3. —
 S. K. a2 — D. g6 — E. b6 — Fr. g8 — Fr. d3 —
 B. e7; f7. —

Springer d5 soll mat machen.

Weiße.	Schwarz.	Weiße.	Schwarz.
1. Fr. f1—a1*	K. a2—a1	4. F. c3—b2*	K. a3—a2
2. b2—b3*	K. a1—a2	5. G. d5—c3†	
3. Fr. c2—d1*	K. a2—a3		

* Sechs und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. a3 — E. a1 — Fr. b3 — Fr. c4 —
 F. e5 — B. b2; e4. —
 S. K. a8 — D. h3 — E. e8 — Fr. h6 — F. f3 —
 B. a6; b7; f4; g3. —

Binnen 5 Zügen soll der schw. König auf a8 mat gesetzt werden.

Weiße.	Schwarz.	Weiße.	Schwarz.
1. D. a3—a6*	Fr. h6—a6	4. Fr. b3—b7*	
2. E. a1—a6*	b7—a6	5. Fr. b7—d7†	
3. Fr. c4—d5*	K. a8—a7		

Sieben und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. f3 — L. d1 — Lr. d4 — S. a5 —
 Er. a6 — L. f6 — Lr. g2 — B. c6; e6. —
 S. K. c8 — D. h5 — L. e8 — Lr. h7 — S. d6 —
 Er. e3 — Lr. b6 — B. h7; f4; g3. —

Käufer g2 soll binnen höchstens 5 Zügen mat stellen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. c6—b7*	Lr. h7—b7	4. L. d1—d8*	L. e8—d8
2. D. f3—b7*	S. d6—b7	5. Lr. g2—b7†	
3. Lr. d4—d8*	S. b7—d8		

Acht und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. a5 — D. h2 — L. e1 — Lr. h1 — Lr. d7 —
 B. c3; d3; f3; g3. —
 S. K. h5 — D. a2 — L. a1 — Lr. h6 — Lr. a3 —
 L. a6 — B. a7; b7; e4; f6; g5; h4. —

Bauer d3 soll mat stellen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Lr. d7—e8*	Lr. h6—g6	4. f3—f4*	K. g5—f5
2. D. h2—h4*	g5—h4	5. Lr. e8—e7*	D. a2—e6
3. Lr. h1—h4*	K. h5—g5	6. d3—e4†	
oder			
1. — —	D. a2—f7	4. Lr. h1—h4*	K. h5—g5
2. Lr. e8—f7	Lr. h6—g6	5. f3—f4*	K. g5—f5
3. D. h2—h4*	g5—h4	6. d3—e4†	

Neun und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. e4 — D. a4 — L. a8 — Lr. f8 — Lr. b7 —
 S. d7 — B. a2; d5; g3; h4. —
 S. K. c4 — D. h5 — L. b5 — Lr. c3 — L. e2 —
 Lr. f6 — S. c8 — B. a7; b4; d6; e5; g6. —

Der w. Thurm a8 soll ohne gerührt zu werden mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Lr. f8—c8*	L. b5—c5	4. D. a4—b5*	K. c4—b5
2. Lr. c8—c5*	d6—c5	5. Lr. b7—a6*	K. b5—a4
3. S. d7—b6*	a7—b6	6. Lr. a6—c4†	

Vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. d3 -- D. b3 -- L. h8 -- Tr. h7 -- L. a7 -- Tr. g4 --
S. b4 -- B. a3; c2; c4; h3. —

S. K. c5 -- D. e5 -- L. c8 -- Tr. f8 -- L. e6 -- S. f3 --
B. a5; b6; d5; f4; g5. —

Die w. Königin soll mat machen und der Thurm h8 bei dieser Operation mit einem Zuge behülflich sein.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. S. b4—a6*	K. c5—d6	4. L. h8—d8*	Tr. b8—d8
2. D. b3—b6*	L. c8—e6	5. D. h6—d8*	L. e6—d7
3. L. a7—b8*	Tr. f8—b8	6. D. d8—d7†	

*Ein und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. d3 -- D. f4 -- L. f3 -- Tr. g3 -- L. h2 -- S. h4 --
B. a2; b3. —

S. K. c5 -- L. c8 -- Tr. d8 -- L. d1 -- S. d5 -- Tr. g4 --
B. a3; d4; e5; g7; h7. —

Der w. Käufer h2 soll mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. f4—f7*	K. g8—h8	4. Tr. h3—h6*	g7—h6
2. S. h4—g6*	h7—g6	5. L. h2—e5*	S. d5—f6
3. Tr. g3—h3*	Tr. g4—h6	6. L. e5—f6*	

Zwei und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g2 -- D. c2 -- L. d2 -- Tr. g1 -- L. d7 -- L. e7 --
B. b3; e3. —

S. K. g4 -- D. c3 -- L. b7 -- Tr. f5 -- L. g6 -- B. a3
a7; b4; d5; h5. —

Schwarz soll auf dem Felde g1 mat gestellt werden.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. L. d7—f5*	L. g6—f5	5. L. e7—d6*	K. h2—g1
2. K. g2—f2*	K. g4—h3	6. D. f5—b1*	D. d2—d1
3) D. c2—f5*	K. h3—h2	7. D. b1—d1†	
4. K. f2—f3*	D. c3—d2		

3. W. Ober $\frac{\text{Tr. g1-g3}}{\text{K. h3-h2}}$ 4. $\frac{\text{K. f2-f3*}}{\text{K. h2-h1}}$ 5. $\frac{\text{Tr. g3-h3*}}{\text{L. f5-h3}}$ 6. $\frac{\text{L. d2-h2}}{\text{K. h1-g1}}$
7. $\frac{\text{D. c2-g2†}}{\text{}}$

Drei und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. h1 -- D. a3 -- L. b3 -- Tr. c7 -- Fr. c6 -- S. d3 --
Er. d5 -- B. c3; g2. —

S. K. a6 -- D. g3 -- L. b5 -- Tr. g4 -- Fr. f4 -- S. a8 --
Er. c5 — B. a5; e6; g5. —

Der w. Thurm b3 soll mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	D. a3—a5*	L. b5—a5		5.	Er. d5—b4*	K. a6—a5	
2.	Tr. b7—a7*	K. a6—a7		6.	Fr. f6—d8*	S. a8—b6	
3.	L. b3—b7*	K. a7—a6		7.	L. b7—a7†		
4.	S. d3—c5*	L. a5—c5					

Vier und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g2 -- D. d3 -- L. d4 -- Fr. e4 -- L. f4 -- S. c5 —
B. a5; b4; e3; f2. —

S. K. b8 -- D. h4 -- L. a1 -- Tr. c6 -- L. b7 — Er. g5 —
S. a8 -- B. a7; b6; c7; g4; h5. —

Bauer b4 soll mat stellen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	L. d2—d8*	L. b7—c8		5.	a5—a6*	L. a1—a6	
2.	S. c5—d7*	K. b8—b7		6.	D. d3—d5*	c7—c6	
3.	Fr. e4—c6*	K. b7—c6		7.	b5—c6†		
4.	b4—b5*	K. c6—b7					

Fünf und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 -- D. e7 -- L. c1 -- Tr. g7 -- Fr. b3 -- L. g5 —
S. c2 -- Er. d6 -- B. a4; b4; d4; e4; g4. —

S. K. c6 -- D. h3 -- L. e2 -- Tr. h8 -- Fr. b6 -- L. c4 —
S. b8 -- Er. c5 -- B. a6; c7; d5; e5; e6. —

Bauer e4 soll mat stellen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	b4—b5*	a6—b5		5.	S. c2—b4*	K. c6—d6	
2.	a4—b5*	L. c4—b5		6.	Fr. g5—e7*	K. d6—e5	
3.	Fr. b3—d5*	e6—d5		7.	e4—d5†		
4.	D. e7—d7*	S. b8—d7					

Sechs und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 -- D. a1 -- L. c1 -- Tr. e7 -- L. e5 -- Kr. e8 --
 S. c2 -- Sr. c7 -- B. b3; b4; c3; c5; d3; d5; g3. —
 S. K. b7 -- D. f3 -- L. c8 -- Tr. h8 -- S. c4 -- Sr. f5 —
 B. a7; f7; g4; h3. —

Bauer b3 soll mat stellen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	Kr. e8—c6*	K. b7—b8		5.	Kr. c6—b7*	K. a6—b5	
2.	D. a1—a7*	K. b8—a7		6.	c3—c4*	S. a5—c4	
3.	S. c7—b5*	K. a7—a6		7.	b3—c4†		
4.	L. c1—a1*	S. c4—a5					

Sieben und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. a1 -- D. b6 -- L. e8 -- Tr. f3 -- L. c5 -- S. d1 —
 Sr. d4 -- B. a2; d3; e2; g3. —
 S. K. f6 -- D. a4 -- L. d2 -- Tr. g6 -- Kr. b4 -- L. g8 --
 S. c3 -- Sr. g7 -- B. b7; e5; e6; f5; g5; h4;
 h7. —

Der weiße Springer d1 soll mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	L. e8—f8*	L. g8—f7		5.	Sr. d4—f5*	K. h6—h5	
2.	Tr. f3—f5*	Sr. g7—f5		6.	D. f7—h7*	Tr. g6—h6	
3.	D. b6—e6*	K. f6—g7		7.	D. h6—h7*	K. h5—g4	
4.	D. e6—f7*	K. g7—h6		8.	S. d1—f2*		

Acht und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. h1 -- D. g6 -- L. a3 -- L. d4 -- L. d8 -- Kr. g2 --
 S. b8 -- Sr. e8 -- B. c3; d3; e3; h3. —
 S. K. b5 -- D. f2 -- L. a5 -- Tr. d2 -- Kr. e5 -- L. e6 --
 S. a4 -- Sr. c4 -- B. b6; d5; g3; h4. —

Bauer e3 soll mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	L. a3—b3*	K. b5—c5		5.	D. g6—g5*	L. d7—f5	
2.	Tr. d4—c4*	d5—c4		6.	D. g5—f5*	D. f2—f5	
3.	L. d8—e7*	Kr. e5—d6		7.	d3—d4*	L. d2—d4	
4.	S. b8—d7*	L. e6—d7		8.	e3—d4†		

Neun und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. f1 -- D. c7 -- L. a2 -- Tr. g2 -- Fr. d7 -- L. g3 --
S. h5 -- B. b3. —

S. K. a8 -- D. d4 -- S. d3 -- Tr. h4 -- Fr. c3 -- B. a6;
b7; c4; f2; g5; h6. —

Der Schw. König soll von der feindlichen Königin auf f3 mat
gestellt werden.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. c7—c8*	K. a8—a7	6. Fr. d7—e6*	K. d5—e4
2. D. c8—b8*	K. a7—b6	7. S. h5—f6*	D. d4—f6
3. L. g3—c7*	K. b6—c5	8. L. a2—e2*	K. e4—f3
4) D. b8—a7*	b7—b6	9. Tr. g2—f2*	S. d3—f2
5. D. a7—b6*	K. c5—d5	10. D. b6—f2†	

4. S. Auf K. c5-d5 wäre die Folge 5. $\frac{D. a7-b7^*}{K. d5-c5}$ 6. $\frac{D. b7-b6}{K. c5-d5}$
u. s. w. wie oben.

Funfzigstes Spiel.

Spießruthenspiel.

Stell.: W. K. f3 -- D. c7 -- L. a8 -- Tr. c2 -- L. a1 -- Fr. d3 --
S. a7 -- Fr. d8 -- B. e2; h5; h6. —

S. K. e8 -- B. d7; d6; d5; d4; f7; f6; f5; f4. —

Der w. Bauer e2 soll, ohne die feindlichen Bauern zu schlagen,
durch die vierfache Doppelreihe dringen und den König
mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Fr. d8—b7*	K. e8—e7	8. D. d7—c7*	K. e5—e6
2. L. a8—d8	K. e7—e6	9. K. f3—f2	f4—f3
3. S. a7—c6*	d7—c6	10. e2—e3	f5—f4
4. D. c7—d7*	K. e6—e5	11. e3—e4	f6—f5
5. Fr. b7—c5*	d6—c5	12. e4—e5	f7—f6
6. Fr. d3—c4*	d5—c4	13. D. c7—d6*	K. e6—f7
7. L. a1—c3*	d4—c3	14. e5—e6†	



Vierter Abschnitt.

**Zufüge und Verbesserungen
zu den Gambits.**

U e b e r s i c h t

der

in diesem Abschnitte behandelten Spiele.

A. Zum Gambit des Allgaier.

B. Zum Ben-Oni etc. von U. Reinganum.

2. Spiel: verbessertes Gambit des Salvio;

3. Spiel: verbessertes Gambit der Königin des Philidor.

A. Zum Gambit des Allgäuer.

(Man vergleiche v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. I.
Eröffn. 5. Abschn. III. §. 1. Spiel 2.)

E r s t e s S p i e l.

Eine Mittheilung des Herrn Dr. jur. Lyncker.

	W e i ß.	S c h w a r z.		W e i ß.	S c h w a r z.
1.	e 2—e 4	e 7—e 5		6.	d 2—d 4 d 7—d 6
2.	f 2—f 4	e 5—f 4		7. Kr.	f 1—e 2 f 7—f 5
3. Sr.	g 1—f 3	g 7—g 5		8.	e 4—f 5 L. c 8—f 5
4.	h 2—h 4	Kr. f 8—e 7		9) Sr.	f 3—g 5
5.	h 4—g 5	Kr. e 7—g 5			

9. Dieses Spiel wird nun auf folgende Weise fortgesetzt:

	9.	10.	11.	12.
W.	0-0	L. c 1-f 4	c 2-c 3	Kr. e 2-f 3

S. D. d 8-g 5 Kr. g 8-f 6 D. g 5-g 6 Kr. h 8-g 8 S. b 8-c 6
und steht Schwarz hiernach offenbar besser. Indessen hätte, was von den Bearbeitern dieses Spiels übersehen ist, Weiß nothwendig gewinnen müssen, wenn dieser anstatt wie oben weit richtiger, 9. Kr. h 1-h 5, gezogen hätte, denn die Folge würde gewesen sein:

	9.	10.	11.	12.
W.	Kr. h 5-g 5	L. e 2-f 3	Kr. f 3-b 7(2)	

S. L. f 5-g 4(1) L. g 4-f 3 D. d 8-g 5

1. Gewiß das Beste, was Weiß auf den Angriff beider Käufer erwidern kann.
2. Schwarz kann seinen Thurm a 8 nicht retten, und wie er nach dem Nehmen desselben um einen Offizier im Nachtheil bleibt, muß Weiß die Partie gewinnen.

B. Zum Ben - Oni etc.

von A. Reinganum.

Die Spiele dieses Schriftstellers sind bereits im zweiten Abschnitt dieses Werkes, so weit es der Mühe lohnte ihrer zu erwähnen, berührt und erörtert worden. Zwei dieser Spiele, die jener Verfasser vornehmlichst mit neuen geistreichen Zügen bereichert zu haben glaubt, verdienen namentlich der Anfänger wegen, welchen noch die schärfere Uebersicht fehlt, um das Falsche vom Wahren zu unterscheiden, einer besondern Prüfung.

Zweites Spiel.

(Zu dessen 10. Spiele, Seite 20.)

Gambit des Salvo und Cochrane.

Zug 11. S. Sr. h 6 - g 8.

Stell.: W. K. e 3 -- Lr. c 4 -- Sr. d 3 -- D., L., Tr., G. und L. im Lager -- B. a 2; b 2; c 2; d 4; e 4; g 3; h 2. —

S. K., L., Tr., G., L. und Lr. im Lager -- D. g 2 -- Sr. h 6 — B. a 7; b 7; c 7; d 6; f 7; f 3; g 4; h 7. —

„ — — S. ziehet jetzt, heißt es im genannten Werke S. 20., Sr. h 6 -- g 8 u. s. w. (vergl. oben zweiten Abschn., erstes Spiel), durch welchen Rückzug oder Tempoverlust aber der Gegner den Angriff bekommt und am Ende die Dame gewinnt. Ich aber lasse hier lieber eine Hauptfigur aufopfern, um den Angriff zu behalten, und Schwarz gewinnt dabei das Spiel, wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11.	— —	Sr. h 6 — f 5*	19.	D. d 1 — e 2	Lr. h 6 — f 4
12.	e 4 — f 5	Lr. f 8 — h 6*	20.	g 3 — f 4	D. g 2 — e 2*
13.	Sr. d 3 — f 4	K. rochirt	21.	K. d 2 — e 2	Tr. f 1 — h 1
14.	Lr. c 4 — d 3	L. f 8 — e 8*	22.	G. e 4 — f 6*	K. g 8 — h 8
15.	Lr. d 3 — e 4	L. c 8 — f 5	23.	G. f 6 — d 5	Tr. h 1 — h 2*
16.	G. b 1 — c 3	f 3 — f 2	24.	K. e 2 — e 3	G. b 8 — a 6
17.	K. e 3 — d 2	Tr. e 8 — e 4	25.	L. c 1 — d 2	L. a 8 — e 8†
18.	G. c 3 — e 4	f 2 — f 1 L.*			

Und damit wäre ein überraschendes Mat — wie es jener Schriftsteller zu nennen beliebt — zu Tage gefördert. Abgesehen davon, daß Weiß noch gar nicht mat ist, indem der S. d5 nach e7 den König noch auf einen Zug decken kann, so hätte von dieser Seite ein Mat überhaupt gar nicht erfolgen können, wenn Weiß vom 14. Zuge an besser gespielt, seinen König z. B. nach d3 in Sicherheit gebracht hätte. Das Spiel würde sich dann auf folgende Weise herausgestellt haben:

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14) K. e3—d3	L. c8—f5	16) L. c1—f4	S. b8—c6
15) K. d3—c3	Lr. h6—f4	17) S. b1—a3	

14. W. Reinganum warnt vor diesem Zug, indem er statt dessen den L. c4 nach d3 bringt, mit der Bemerkung, daß dieses geschähe: „um den Bauer f5 zu decken und allenfalls das Schachbieten (?) zu decken.“ Klarer würde er sich ausgesprochen haben, wenn er gesagt hätte: Weiß thäte diesen Zug, um die Partie zu verlieren.
15. S. zog statt dessen die Königin nach f7, so würde sie durch Sr. f4—d3 aufs Neue angegriffen werden.
17. Weiß ist neben einer bessern Position um einen Offizier gegen zwei Bauern im Vortheil und muß daher das Spiel gewinnen.

D r i t t e s S p i e l .

(Zu dessen 17. Spiele, Seite 85.)

Königin-Gambit des Philidor.

Zug 7. S. f5—c4.

Stell.: W. K., D., L., Lr., L. Lr. und Sr. im Lager — S. c3 — B. a2; b2; d5; e4; f3; g2; h2. —

S. K., D., L., Lr., S. und L. im Lager — Sr. f6 — Lr. c5 — B. a7; b7; c7; e5; f5; g7; h7. —

Fortsetzung Philidor's (Ausg. 1803. S. 105).

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. Lr. f1—c4	f4—e4	11. D. d1—e2	L. c8—g4
8. f3—e4	Sr. f6—g4	12. D. e2—d3	Sr. e3—g2
9. Sr. g1—h3	D. d8—h4*	13. Sr. h3—g1	D. h4—e1*
10. K. e1—d2	Sr. g4—e3	14) K. d2—c2	Lr. c5—g1

14. Schwarz, sagt Philidor, hat einen Offizier und einen Bauer mehr und eine Stellung, wobei er bald gewinnen muß.

Dagegen glaubt Reinganum (Seite 86), Philidor hätte den Schwarzen kräftigere Züge thun lassen können, wodurch das Spiel weit früher entschieden worden wäre und gibt zum Beleg folgendes Spiel:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
12.	— —	D. h4—h6		16.	D. d3—h3	Tr. f8—f2*	
13.	R. d2—e1	Er. e3—g2*		17)	R. g2—g1	Tr. f2—f3*	
14.	R. e1—f1	Tr. h8—f8*		18.	R. g1—g2	D. h6—h3†	
15.	R. f1—g2	L. g4—h3*					

Ober

17.	R. g2—g3	D. h6—g6*		20.	R. g2—f1	D. g4—f3*	
18.	D. h3—g4	Tr. f2—g2*		21.	R. f1—e1	D. f3—h1*	
19.	R. g3—g2	D. g6—g4*		22.	L. c4—f1	D. h1—h2	

Schwarz hat die Königin vor und zwei freie Bauern gegen den Thurm. Weiß würde aber ein vortheilhaftes Spiel erlangt haben, hätte ihn Neing an um kräftigere Züge thun lassen. Nämlich:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
13)	S. c3—b5	Er. e3—d5*		19.	L. a1—d1	S. b8—c6	
14.	R. d2—c2	Er. d5—b4*		20)	S. b5—c7*	R. e8—d8	
15)	R. c2—b3	D. h6—c6		21.	L. d1—d7*	L. h3—d7	
16)	D. d3—c3	L. g4—h3		22)	L. g5—e7*	R. d8—c8	
17.	D. c3—e5*	Tr. c5—e7		23.	D. e5—d6	L. a8—b8	
18.	L. c1—g5	D. c6—d7		24)	S. c7—e6		

13. S. Das Schach durch Tr. c5—b4 würde Weiß mit dem Springer decken, und damit die größte Gefahr gehoben sein; schläge der Er. e3 jetzt aber den feindlichen Er. c4, so brächte Weiß seinen König auf c2 in Sicherheit und würde dabei gewinnen.

15. S. Beim Abtausch der Königin kommt das Spiel ziemlich gleich zu stehen.

16. S. Ober, wonach Weiß ebenfalls im Vortheil bleibt:

	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
1 {	W. <u>Tr. h1—e1</u>	<u>D. c3—e5*</u>	<u>D. e5—g5*</u>	<u>D. g5—g4*</u>			
	S. <u>D. c6—e4</u>	<u>D. e4—c6</u>	<u>R. e8—d8</u>	<u>R. d8—c8</u>			
2 {	W. <u>L. c1—g5</u>	<u>S. b5—a3</u>	<u>L. a1—e1</u>	<u>Tr. h1—f1</u>	<u>L. e1—e5*</u>	<u>D. c3—e5*</u>	
	S. <u>S. b8—d7</u>	<u>a7—a6</u>	<u>D. c6—e4</u>	<u>D. e4 f5</u>	<u>D. f5—g6</u>	<u>S. d7—e5</u>	
3 {	W.			<u>Tr. c4—f7*</u>	<u>Tr. f7—d5*</u>	<u>L. e1—f1*</u>	
			<u>D. e4—g2</u>	<u>R. e8—f8</u>	<u>D. g2—f1</u>		
4 {	W.			<u>L. e1—e5*</u>	<u>D. c3—e5*</u>	<u>D. e5—g7*</u>	
				<u>S. d7—e5</u>	<u>R. e8—d7</u>		

20. S. Zog der König nach f8, so nahm Weiß 21. die Königin mit dem Thurm und bot nach etwa 21. S. S. c6—e5, 22. L. g5—e7 mat.

22. S. Wurde dagegen der feindliche L. e7 vom S. c6 genommen, so gewann Weiß den Thurm a8.

24. Weiß gewinnt.

Hiernach dürfte sich der Tadel jenes Schriftstellers schon zur Genüge als ungegründet herausstellen; denn wenn selbst auch eine vollständigere Analyse dieses Spiels vom 12. Zuge für Schwarz ein etwas günstigeres Resultat als das obige ergeben sollte, so könnten die Vortheile für diese Farbe doch keineswegs größer sein, als sie nach Philidor's Combination erlangen mußte.

Doch hat Philidor, was Reinganum nicht weniger als den übrigen bisherigen Bearbeitern dieses Spiels entgangen zu sein scheint, um seinen ausgesprochenen Tadel des 7. Zuges $\text{Kr. f1} - \text{c4}$ zu rechtfertigen, die Weißen von vorne herein schwache Züge thun lassen, indem dieser bei einem unbefangenen Spiele sichere Vortheile hätte erringen können. Auch v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. B. I., Eröffn. 7 §. 1, Spiel 12, wo Philidor's Variante mitgetheilt wird, haben — a. a. D. Note 14, S. 355 — diesen Tadel nachgesprochen, ohne das Spiel erst einer nähern Prüfung zu unterwerfen. — Nach dieser Andeutung würde die Partie nach 7.

$\text{Kr. f1} - \text{c4}$
 $\text{f5} - \text{e4}$ vom 8. Zuge auf folgende Weise zu spielen sein:

	Weiße.	Schwarz.		Weiße.	Schwarz.
8)	D. d1 — e2	e4 — f3		11)	d6 — c7 D. d8 — e7
9)	D. e2 — e5*	K. e8 — f7		12)	D. e5 — e7* K. f8 — e7
10.)	d5 — d6*	K. f7 — f8		13)	c7 — b8 D. L. a8 — b8

8. S. Dagegen würde auf $\text{Kr. c5} - \text{g1}$ die Folge sein:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	$\text{Kr. h1} - \text{g1}$	D. e2 — e5*	D. e5 — e7*	g2 — f3	K. e1 — f2	L. c1 — f4(1)
S.	e4 — f3	D. d8 — e7	K. e8 — e7	Kr. h8 — e8	K. e7 — f8	

1. Weiß befindet sich hinsichtlich der bessern Entwicklung seiner Offiziere im Vortheil.

9. S. Würde das Schach von der Königin oder dem Kr. c5 auf e7 gedeckt, so schlägt Weiß den B. f3 mit dem Kr. g1 und bekäme ein vortheilhaftes Angriffsspiel; was dieser auch behielt, wenn der König sich sogleich nach f8 rettete, wohin er im folgenden Zuge getrieben wird.

11. W. Oder nicht so gut D. e5 — c5, denn die Folge würde sein:

	11.	12.	13.
W.		d6 — d7*	L. c1 — e3
S.	f3 — g2	D. d8 — e7*	L. c8 — d7(1)

13. S. Dagegen würde auf f3 — g2 die Folge sein:

	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	
{	W.	D. b8 — c7*	Kr. c4 — b5*	D. c7 — c5*	D. c5 — c7*	D. c7 — d6*	Kr. b5 — c4*	S. c3 — d5(1)
	S.	K. e7 — e8	K. e8 — f8	K. f8 — f7	K. f7 — f8	K. f8 — f7	K. f7 — e8	
{	W.		Kr. b5 — d7	D. c7 — b7(1)				
	S.		Kr. f6 — d7	L. c8 — d7				

1. Schwarz gewinnt.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14) Cr. g1 - f3			

14. Weiß hat bei einer gleich guten Position einen Offizier vor und muß daher das Spiel gewinnen.
-

D a s

neu verbesserte kleine Kriegsspiel.

C i n l e i t u n g.

§. 1.

Schon seit längerer Zeit bekannt, allein nicht ausgebreitet, ist das dem Schach sehr ähnliche Kriegsspiel.

Da in anderen Schachbüchern von diesem Spiele nichts erwähnt wird, so glaubt man dem längst empfundenen Bedürfnisse durch eine kurze und anschauliche Darstellung entgegen zu kommen.

Bei näherer Betrachtung dieses Spiels mußten seine Freunde sehr bald auf einige Mängel stoßen, und diesen abzuhelpen, ließen es sich die Sachkennner desselben angelegen sein, durch Hinzufügung zweier Haupt-Garden, welche sie mit dem Namen Kron-Garden bezeichneten, nebst mehren Veränderungen im Spiele selbst, wesentliche Verbesserungen zu treffen.

Nach dieser neuen Einrichtung besteht das Spiel aus 54 Figuren, und wird auf einem Quadratbrette, das in 121 kleinere Quadrate eingetheilt ist, gespielt.

Jeder der Spieler führt 27 Figuren, als: 1 König, 2 Kron-Garden, 2 Garden, 2 Kürassiere, 2 weiße Husaren, 2 schwarze Husaren, 5 Kanonen und 11 Soldaten.

Obwohl beim Gange der Figuren eine große Verschiedenheit herrscht, so beobachten sie doch das allgemeine Gesetz: daß die zu ziehende Figur entweder sich nur auf ein leeres Feld stellen darf, oder auf demselben eine Figur des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle sie alsdann einrückt, und daß sie auf ihrem Wege zu dem Felde, welches sie einzunehmen gedenkt, keine Figur finde.

Die Figuren, welche Springerzüge thun dürfen, machen von obiger Regel eine Ausnahme (siehe unten §§. 3. 5.).

§. 2.

Ueber den Gang der Figuren insbesondere.

Der Gang des Königs und der Zweck des Spiels ist ganz dem des Schachspiels gleich. Nämlich den König so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spiels. Ebenfalls

zieht und schlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf f6*), so beherrscht er die Felder f5, g5, g6, g7, f7, e7, e6 und e5. Hier findet nie eine Ausnahme (wie im Schachspiel beim Rochiren) statt; indem im Kriegsspiele das Rochiren wegfällt. Da auch hier der König nie geschlagen werden kann, so darf er auch nie im Schlage einer feindlichen Figur stehen bleiben, oder wohl gar sich unmittelbar dicht neben den feindlichen König stellen, vielmehr muß er wenigstens ein Feld von demselben entfernt bleiben.

§. 3.

Die Kron-Garden sind die mächtigsten Figuren, weil sie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, sondern auch wie im Schachspiele die bekannten Springerzüge thun dürfen. Eine solche Figur würde also, stände sie auf f7, die Felder bis nach b11, f11 und k11 herauf, seitwärts bis nach a7 und l7, und die Felder bis nach a2, f1 und l2 herunter, beherrschen. Auch beherrscht die Kron-Garde von da aus die Felder d8, e9, g9, h8, h6, g5, e5 und d6 als Springer (Cürassier §. 5.).

§. 4.

Die Garden verrichten die nämlichen Functionen wie die Königinnen im Schachspiele. Stände z. B. eine solche Garde auf f7, so reichte deren Macht nach b11, f11 und k11 herauf; und rechts seitwärts bis k7 und l7; wiederum links bis nach a7 und a2, bis nach f1 wieder zurück.

§. 5.

Die Cürassiere springen stets aufs dritte Feld entgegengesetzter Farbe. Stände einer derselben auf f7, so beherrschte er die Felder g9, h8, h6, g5, e5, d6, d8 und e9. Sie haben die Eigenthümlichkeit, daß, wäre das zweite Feld auch besetzt, sie darüber wegspringen und das dritte dennoch einnehmen; sind also den Springern im Schachspiele ganz gleich.

§. 6.

Die weißen Husaren ziehen und schlagen stets übereck. Stände ein solcher auf f5, so beherrschte er die Felder bis nach a10 und l10 hinauf, und abermals bis nach b1 und k1 herunter. Außer den Zügen des weißen Laufers im Schachspiele beherrscht er zum Schlage noch rechts und links seitwärts die weißen Felder mit Uebergehung der schwarzen wie ein Thurm. Als von f5 aus die Felder d5 und b5 links, und h5 und k5 rechter Seite. Auf den dazwischen liegenden schwarzen Feldern hat er mithin keine Macht.

*) Siehe hierüber, wie auch über das Nachfolgende, die Kupfertafel 4.

§. 7.

Die schwarzen Husaren ziehen und schlagen ebenfalls übereck und seitwärts wie die w H. (siehe §. 6.), nur daß jene die weißen, diese dagegen die schwarzen Felder beherrschen. Ein solcher beherrscht also von f6 aus die Felder bis nach a11 und l11 hinauf, und bis nach a1 und l1 wieder zurück; zur linken Seite die Felder d6 und b6 und zur rechten h6 und k6.

§. 8.

Die Kanonen haben ganz die Rechte und Macht des Thurms im Schachspiele; sie ziehen und schlagen wie dieser in gerader Linie über die Breite der Felder hinauf und zurück, rechts und links. Die Wirkung einer Kanone erstreckt sich z. B. vom Felde f6 aus bis nach f11 hinauf und f1 zurück, und so auch bis nach a6 links und l6 rechts seitwärts.

§. 9.

Die Soldaten gehen gerade aus, auch rechts und links seitwärts wie die Kanone, aber nicht wie diese wieder zurück; auch dürfen sie nie mehr als einen Schritt weit vor- oder seitwärts rücken. Schlagen kann der Soldat dahingegen nur einen Schritt vorwärts übereck. Stände z. B. derselbe auf f6, so dürfte er nur nach e6, f7 und g6 ziehen, oder nach e7, g7 schlagen.

Dringt ein Soldat in die ganz obere Reihe des Gegners, so tritt er in die Rechte eines bereits verlorenen Offiziers. Wäre es aber der Fall, daß man seine sämtlichen Offiziere noch hätte, so würde der vorgedrungene Soldat marquirt, und bekäme die Rechte einer Kron-Garde, wie beim Schach in einem solchen Falle der vorgedrungene B. die zweite Königin würde.

§. 10.

Die Stellung der Figuren

(nach Kupfertafel 5.).

Der König kommt in die Mitte der ersten Reihe der Spieler (auf f1 und f11); zu beiden Seiten

die Kron-Garden (auf e1, g1 und e11, g11). An den Ecken dieser Reihe werden

Kanonen aufgepflanzt (auf a1, l1 und a11, l11). Die übrigen Felder dieser Linie bleiben unbesetzt.

Eine Kanone wird vor dem Könige aufgestellt (auf f2 und f10); zu beiden Seiten dieser Kanonen kommen

die Garden (auf e2, g2 und e10, g10; neben diesen

die Curassiere (auf d2, h2 und d10, h10); zu den Seiten dieser

die weißen Husaren (auf c 2, i 2 und c 10, i 10); hernach kommen die schwarzen Husaren (auf b 2, k 2 und b 10, k 10); und die Flügel werden wieder mit

Kanonen besetzt (auf a 2, l 2 und a 10, l 10); endlich stelle man die Soldaten auf die äußere Linie vor den Offizieren auf.

(Man besetzt mit ihnen die Felder von a 3 bis l 3, und von a 9 bis l 9).

§. 11.

In Beziehung auf die Natur dieses Spiels bemerke man noch: daß, obwohl zwischen diesem und dem Schachspiele eine oberflächliche Ähnlichkeit statt findet, die Spielart durchaus nicht verwechselt werden darf. Es findet wohl bei beiden der gemeinschaftliche Zweck statt, den König „m a t'“ zu setzen, aber die Figuren, mit denen dieses zu bewerkstelligen ist, sind von einander zu verschieden, um hierin eine Methode anzuwenden.

Beim Schachspiele muß man große Aufopferungen, um den Angriff zu gewinnen, eben so sehr scheuen, wie man im Kriegsspiele hauptsächlich dahin sehen muß, der offensive Theil zu werden, sollte dies auch mit der größten Aufopferung geschehen müssen. Ferner hüte man sich, den König in einer Ecke festzustellen, weil es hier gerade am schwersten hält, den König gegen einen kraftvollen Angriff, von Hauptoffizieren unterstützt, zu vertheidigen. Unter Hauptoffizieren versteht man die Kron- und gewöhnlichen Garden, durch deren geschickten Gebrauch man sich am leichtesten Vortheile erringt.

Was zu diesem Spiele wohl noch zu bemerken nöthig ist, findet man in den Anmerkungen der beigegeführten Spiele.

§. 12.

Zur Uebersicht der weiter unten praktisch durchgeführten Spiele richte man das Kriegesspielbrett ganz nach der Kupfertafel 4. ein; auch ebenfalls so, daß die Weißen die unteren drei Querreihen, von a 1, 2, 3 bis l 1, 2, 3; die Schwarzen dahingegen die drei oberen Reihen von a 9, 10, 11 bis l 9, 10, 11, einnehmen.

§. 13.

Die beiden Spieler werden wie im Schachspiele durch „Weiß“ und „Schwarz,“ oder der „Weiße,“ der „Schwarze“ (W. und S.) unterschieden.

Die vorstehenden Nummern bezeichnen die Zahl der Züge.

Jeder Zug ist so angezeigt, daß zuerst angegeben wird, von welcher Art die Figur ist, die gezogen werden soll, nämlich:

K. König.

K. G. Kron-Garde.

G. Garde.

Cr. Kürassier.

W. H. Weißer Husar.

S. H. Schwarzer Husar.

Kn. Kanone, und

wo kein Buchstabe steht, ist immer ein Soldat.

Die erste Bestimmung durch Buchstabe und Zahl bemerkt das Feld, worauf die zu ziehende Figur steht; — und die zweite das Feld, auf welches sie gesetzt werden soll. Wenn nun auf diesem Felde eine Figur steht, so wird diese weggenommen und die eigene dafür hingestellt; d. h. man schlägt damit die feindliche Figur.

Das Sternchen (*) hinter einem Zuge bedeutet, daß damit Schach geboten; und das †, daß der König des Gegners dadurch mat gesetzt wird.

Auch die übrigen Bezeichnungen und Einrichtungen sind ganz denen im vorangegangenen Schachspiele gleich. (Siehe Einleitung zum Schachspiele §§. 14, 16.)

Die Gesetze des Schachs können füglich auch dem Kriegsspiele zum Muster dienen.

Der Verfasser verweist daher den Leser auf die Einleitung zum Schachspiele §. 9. Was von diesem zum Kriegsspiele nicht brauchbar ist, wird ein Jeder leicht selbst finden können.

M u s t e r s p i e l e .

E r s t e s S p i e l .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c3—c4	c9—c8	14.	e3—d4	W. h. f7—c4
2.	i3—i4	i9—i8	15.	b3—c4	W. h. i10—c4
3.)	f3—f4	f9—f8	16)	G. e2—c4	R. G. k11—c4*
4)	Er. d2—f3	d9—d8	17.	W. h. g4—e2	R. G. c4—d4
5)	S. h. b2—f6	h9—h8	18)	G. g2—f3	G. g10—e8
6)	d3—d4	W. h. c10—f7	19.	Rn. a1—d1	R. G. d4—f5
7)	W. h. c2—f5	Er. d10—e8	20.	S. h. h6—i7	R. G. e11—a7
8)	S. h. f6—g5	Er. e8—g7	21.	Rn. f2—g2	G. e8—e3
9.	W. h. f5—g4	R. G. g11—k11	22)	Rn. g2—f2	Rn. a11—d11
10.	k3—k4	h8—h7	23.	h3—h4	R. G. f5—g6
11)	Er. h2—k3	Er. g7—e6	24.	S. h. i7—l5	S. h. k10—c3
12)	S. h. g5—h6	a9—a8	25.	R. G. e1—g2	d8—e8
13)	Er. f3—g5	Er. e6—d4	26.	Rn. a2—a1	S. h. b10—f6

3. W. Dies sind die besten Anfangszüge, um den Offizieren Spielraum zu verschaffen.
4. W. Da die Er. sich gut zum Angriff eignen, so führt man sie gern gleich ins Treffen.
5. W. Damit, wird hernach d3 - d4 gezogen, dieser Offizier nicht eingesperrt bleibt.
6. S. Um Offiziere ins Spiel zu bringen.
7. W. Es ist gerathen, gleiche Truppen sobald als möglich mit einander zu vereinen, damit sie bei einem Angriffe sich gegenseitig decken.
8. W. Um keinen Tausch zu veranlassen.
11. S. Da der Husar den Er. an Wirksamkeit übertrifft, so ist gerathen, mit diesem jenen zu verfolgen, und, wo es angeht, ihn dagegen abzutauschen.
12. S. Oder auch Er. e6 - d4. Siehe I. Veränderung.
13. W. Um seinen so weit vorgebrungenen Er. abzutauschen.
16. S. Freilich hat die Garde theuer erkauft werden müssen, doch des dadurch bewirkten Angriffs und der Menge der gewonnenen Soldaten wegen konnte es dreist gewagt werden, das Spiel so anzugreifen.
18. W. Um nicht durch R. G. d4 - e3 mat gesetzt zu werden.
22. W. Denn seine Garde durfte nicht genommen werden.

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
27. Kn. a1—b1	Kn. a10—d10	34. K. f1—g2	K. f11—g11
28. W. . i2—g4	Kn. d10—d1*	35. h4—h5	K. . g6—e7
29. Kn. b1—d1	Kn. d11—d1*	36. S. . l5—k6	h7—h6
30. W. S. e2—d1	. e3—e1*	37. Er. g5—i6	S. . f6—k2
31. K. . g2—e1	S. . c3—e1*	38. Kn. l2—k2	K. . e7—k2
32. K. f1—e1	K. . a7—a5*	39) Kr. k3—h2	K. . k2—i3†
33) K. e1—f1	K. . a5—b5*		

33. S. Um die K. . aus dem Schlage des S. . l5 zu bringen, zge der Gegner etwa seinen Er. g5 weg.

39. Wei konnte durch einen andern Zug das Spiel wohl noch etwas verlngern, allein den vlligen Verlust desselben nicht hindern.

I. V e r  n d e r u n g .

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
12. — —	Er. e6—d4	19) Er. f3—e1	K. . c4—d4
13) e3—d4	W. . f7—c4	20) . g2—f3	K. . d4—a1
14. b7—c4	W. . i10—c4	21. K. . d1—a1	S. . k10—a1
15. . e2—c4	K. . k11—c4*	22) Er. k3—h4	S. . a1—e1
16. Kn. a2—e2	Er. h10—g8	23. K. f1—e1	. b5—b1*
17. S. . h6—i5	. f10—b5	24. K. e1—d2	K. . a7—d4*
18. K. . e1—d1	K. . d11—a7	25. . f3—d3	K. . d4—d3†

13. S. Zieht W. aber Er. f3—d4, so siehe II. Vernderung.

19. W. Des folgenden Zuges wegen.

20. W. Um das Feld e3 noch einmal zu decken.

22. W. Geschah auch ein anderer Zug, so konnte das Mat wohl noch verzgert, aber nicht gehindert werden.

II. V e r  n d e r u n g . (I.)

Wei.	Schwarz.	Wei.	Schwarz.
13. Er. f3—d4	S. . k10—d4	19. Kn. f2—g2	K. . d4—f5
14. e3—d4	W. . f7—c4	20. S. . h6—i6	. e10—e3
15. b3—c4	W. . f7—c4	21. Kn. g2—f2	. e3—f4
16. . e2—c4	K. . k11—c4*	22) g3—f4	K. . f5—e3
17. W. . f4—e2	K. . c4—d4	23. . f3—e3	K. . e11—c3†
18. . g2—f3	e9—d9		

22. Rahm W. auch nicht, so mute er dennoch, vermge des Gegners Uebermacht, das Spiel verlieren.

Zweites Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	c3—c4		c9—c8	25.	Ü. e2—a2		g7—f7
2.	i3—i4		i9—i8	26.	Ř. Ü. k1—i3		Ü. g10—h9
3.	Er. h2—g4		f9—f8	27.	c4—d4		Řn. f10—f8
4)	Ş. Ş. b2—f6	Ş. Ş.	b10—f6	28.	W. Ş. b5—c4		Řn. l10—f10
5.	Er. g4—f6		d9—d8	29.	h4—h5		Ř. f11—g10
6.	Ş. Ş. k2—g5	W. Ş.	c10—f7	30.	Ü. a2—b3		Řn. a11—b11
7.	d3—d4	Er.	d10—e8	31.	Ř. Ü. i3—l5		l9—l8
8.	Er. f6—g4	Ş. Ş.	k10—g7	32.	l3—l4		l8—k8
9.	h3—h4		h9—h8	33.	Ř. Ü. l5—k6		k9—l9
10.	Er. g4—h6	W. Ş.	f7—h9	34.	l4—k4	Er.	h8—i10
11.	Er. h6—f5	Er.	h10—f9	35.	W. Ş. c4—d3	Ř. Ü.	k11—f11
12.	Er. f5—g7		h8—g7	36.	Ü. b3—c2		f7—g7
13.	W. Ş. c2—f5	Ř. Ü.	g11—k11	37.	W. Ş. d3—i8	Řn.	f8—i8
14.	Ř. Ü. g1—k1	Er.	e8—d6	38.	Ü. c2—i8	Řn.	f10—f8
15.	W. Ş. f5—g4	Er.	f9—h8	39.	Ü. i8—h9*	Ř.	g10—h9
16)	c4—c5	Er.	d6—b7	40)	i4—i5	Ř.	h9—h10
17.	W. Ş. g4—c8		b9—c8	41.	Ř. Ü. e1—d3	Ř. Ü.	f11—h9
18.	W. Ş. i2—c8		e9—d9	42.	Ü. g2—l6	Ř. Ü.	h9—i9
19.	W. Ş. c8—b7		d8—c8	43.	Ü. l6—l8	Ü.	e10—f9
20.	W. Ş. b7—a6		a9—b9	44.	Ř. Ü. d3—k9*	Ř. Ü.	i9—k9
21.	W. Ş. a6—b5		f8—e8	45)	Ü. l8—k9	Řn.	f8—f3
22.	a3—a4	W. Ş.	h9—b3	46.	Ř. Ü. k6—i8*	Ř.	h10—g11
23.	Er. d2—b3	W. Ş.	i10—b3	47.	Ř. Ü. i8—h9†		
24)	d4—c4	W. Ş.	b3—a2				

4. S. Um keinen Zug zu verlieren.

16. S. Oder Er. d6—e8. Siehe I. Veränderung.

24. S. um seine weiße Husaren aufzuräumen.

40. S. Seinem Schachgebote, Ü. g2—l2, auszuweichen.

45. S. Oder Řn. f8—h8. Siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
16.	—	Er.	d6—e8	19.	W. Ş. i2—c8	Ü.	e10—c8
17.	Ş. Ş. g5—d8		e9—d8	20.	Ř. Ü. k1—c8*	Ř. Ü.	e11—e10
18.	W. Ş. g4—c8		b9—c8	21.	Ř. Ü. c8—e10	Řn.	a10—e10

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
22.	d4—c4	Rn. a11—c11 23)	c5—d5	

23. Weiß gewinnt ohnfehlbar das Spiel.

II. V e r ä n d e r u n g .

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
45.	— —	Rn. f8—h8	48. S. H. g5—k8*	Rn. h8—k8
46.	Rn. l2—l9	Rn. l11—l9	49) R. G. h6—k8*	R. h10—i11
47.	Rn. l1—l9	Er. i10—l9	50. R. G. k8—h9†	

49. zog S. seinen König nach g10, so wurde er ebenfalls durch die R. G. mat gesetzt.

D r i t t e s S p i e l .

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1.	f9—f8	f3—f4	16.	a9—a8 k3—k4
2.	d9—d8	h3—h4	17.	S. H. b10—a9 Er. g4—i5
3.	h9—h8	d3—d4	18.	Rn. f10—f9 k4—k5
4.	W. H. c10—f7	Rn. f2—f3	19.	G. e10—f10 Rn. a2—a1
5.	f8—e8	R. G. e1—d3	20.	R. f11—g10 d4—d5
6.	Er. h10—i8	R. G. g2—f2	21.	R. G. g11—f11 Er. d2—e4
7.	W. H. i10—g8	R. f1—g2	22)	R. G. e11—c10 Rn. l2—l1
8)	G. g10—h9	c3—c4	23)	c9—c8 S. H. l3—k4
9.	Rn. f10—f8	a3—a4	24.	d8—d7 Er. e4—c5
10.	l9—l8	S. H. b2—a3	25.	W. H. g8—h7 R. G. d3—d2
11.	e8—e7	Rn. a1—f1	26.	W. H. h7—c2 R. G. d2—c2
12.	S. H. k10—l9	l3—l4	27.	S. H. l9—f4 e3—f4
13)	h8—h7	S. H. k2—l3	28.	W. H. f7—d5 c4—d5
14.	h7—g7	Rn. l1—h1	29.	S. H. a9—f4 g3—f4
15.	Rn. l10—f10	Er. h2—g4	30.	Rn. f8—f3 Rn. f3—f4

8. S. Um den Soldaten b3 noch einmal anzugreifen.

8. W. Die beste Deckung.

13. S. Damit, greift W. die Kanone an, diese gedeckt werden kann.

22. W. Damit er nicht geschlagen wird.

23. W. Der Angriff wäre jetzt noch zu früh vorgenommen.

Schwarz.		Weiß.		Schwarz.		Weiß.	
31.	Rn. f9—f4	G. f2—f4	34)	G. h9—d5*	R. G. d3—d5		
32)	G. f10—f4	R. G. c2—d3	35.	G. f4—g3*	R. g2—h1		
33)	R. G. c10—i4*	Rn. h1—h3	36.	R. G. i4—k2†			

32. W. durfte die Garde nicht schlagen. Er stellt seine Kron-Garde hierher, um den Soldaten d 5 zu schützen.

33. W. Dies ist besser, als den weißen Husaren vorzusetzen.

34. Nur ein kräftig durchgeführter Angriff kann den Schwarzen das Spiel noch retten.

D a s

Schachspiel der Sinesen.

E i n l e i t u n g.

§. 1.

Einige zerstreute Nachrichten von dem sinesischen Schachspiele haben schon in älteren Zeiten die Jesuiten und Missionaire Semedo und Trigaut gegeben; diese benutzend, lieferte Th. Hyde etwas Vollständigeres darüber. Noch eine lesenswerthe Abhandlung ist: Irwins Nachricht vom Schachspiele, wie es die Sinesen spielen, mit Zeichnungen, sinesischer Schrift und einer übersehten Nachricht eines Sinesen. (Dublin 1795. 4.)

Nach mehren Schriftstellern ist wohl sicher anzunehmen, daß bei aller Verschiedenheit des sinesischen Schachspiels von dem unsrigen, dieses doch ursprünglich aus Indien nach Sina übergegangen, und die Abänderung von der Verschiedenheit der dortigen Staats- und Kriegsverfassung herrührt.

Die Sinesen haben dieses Spiel fast ganz nach ihren Sitten und Eigenthümlichkeiten abgeändert, und dieses soll nun nach Irwin, seit dem Anfange der vollständigeren Geschichte der sinesischen Monarchie, also nach unserer Zeitrechnung ungefähr 200 Jahr vor Chr., geschehen sein. Dieses ist also die Epoche der Ueberpflanzung des Schachspiels aus Indien nach Sina, und folglich die ungefähre Bestimmung des Alterthums des sinesischen Schachspiels.

Dieses Schach wird auf einem Quadrate, welches in 64 kleinere Quadrate und wiederum durch einen Fluß — der in horizontaler Richtung das Brett durchschneidet — in zwei gleiche Hälften getheilt ist, und in jedem rechten Winkel der kleinern Quadrate einen Kreis oder vergrößerten Punkt hat, gespielt. Doch werden die 4 Felder, auf welche im gewöhnlichen Schach der König und die Königin mit ihren Bauern aufgestellt werden, insbesondere noch einmal separirt und als ein Lager bezeichnet, welches der König mit seinen beiden Alfieri (Fers, Alfers) während des ganzen Spiels nicht verlassen darf. *)

*) Man sehe Kupfertafel 2 Fig. 6.
Silberschmidt's Lehrbuch.

Wie das gewöhnliche Schachspiel wird auch dieses Spiel nur von zwei Personen gespielt, die einander gegenüber jeder 16 Figuren zur Disposition haben. Diese sind: ein König (bei den Sinesen heißt er *Tiang*, Statthalter); zwei *Alfieri*, Adjudanten (*Ssub*, der *Bikarius*, Stellvertreter, *Wesir*); zwei *Elephanten* (*Ssiang*); zwei *Reiter* (*Mà*, *Bà*); zwei *Wagen* (*Ku* oder *Tu*); zwei *Kanonen* (*Pao*, *Musketen*); fünf *Soldaten* oder *Fußmänner*.

§. 2.

Die Stellung des Schachbretts muß so sein, daß jeder Spieler den Fluß (*dividens fluvius*) horizontal vor sich hat. Auf beiden Seiten des Flusses werden, sich gegenüber, die Figuren aufgestellt. Diese kommen aber nicht, wie bei dem andern Schach, in die Feldungen (kleinern Quadraten), sondern in die vergrößerten Punkte, deren im Ganzen 90 sind, zu stehen.

Die Stellung der Figuren ist folgende:*)

Der König (Statthalter) kommt in die Mitte der äußersten Linie (im Lager) auf dem fünften Punkt (auf e1 und e10); die beiden Adjudanten (*Alfieri*) reihen sich ihm zu beiden Seiten (auf d1, f1 und d10, f10) an; diesen werden wieder die beiden *Elephanten* zur Seite (auf c1, g1 und c10, g10) gestellt; alsdann folgen die zwei *Reiter* (auf b1, h1 und b10, h10) und die *Wagen* schließen sich diesen wieder auf den äußersten Punkten (auf a1, i1 und a10, i10) an; die zwei *Kanonen* stehen 2 Felder vor dem Standpunkte der *Reiter* (als auf b3, h3 und b8, h8) und endlich kommen die *Soldaten* eine Feldung weiter als die *Kanonen* zu stehen, nämlich auf a4, c4, e4, f4, i4 und a7, c7, e7, f4, i4.

§. 3.

Der Gang der Figuren und deren Wirkungen sind verschieden, doch allgemein stimmen sie darin überein, daß die zu ziehende Figur sich entweder nur auf ein leeres Feld stellen darf, oder auf demselben eine Figur des Gegners schlagen muß, in deren Stelle sie alsdann einrückt; ferner darf bis zu dem Felde, welches mit derselben besetzt werden soll, keine andere Figur im Wege stehen. Die einzige Ausnahme findet bei der *Kanone* während des Schlagens statt, weil diese eine Figur, es sei Freund oder Feind, vor sich

*) Siehe der Bezeichnung wegen Kupfertafel 2 Fig. 6.

haben muß (als Laffete), um über diese hinweg die nächstfolgende schlagen zu können.

§. 4.

Der König (Heerführer u. s. w.) bewegt sich in gerader Linie vorwärts und seitwärts durch die Orte oder Winkel des abgetheilten kleinen Quadrats. (S. Kupfertafel 2, 6.)

Dieses Quadrat (Commandantenplatz) dient ihm zur Sicherheit und er darf deshalb nie heraus, diese 9 Felder sind sein ihm angewiesener Wirkungskreis und alles, was hier ungedeckt in seine Schlaglinie tritt, kann er schlagen. Wenn er selbst in Gefahr kommt genommen zu werden, so muß ihm dieses durch ein „Schach dem Könige!“ (die Sinesen sagen: „G'o Sche!“ ich tödte, verschlinge) erst angezeigt werden. Der Endzweck dieses Spiels ist, wie bei dem andern Schach, den König gefangen zu nehmen und wird das Ende ebenfalls durch „Schachmat!“ angekündigt.

§. 5.

Die Adjutanten (Alfieri, Esud u. s. w.) sind ebenfalls auf die 9 Felder des Commandantenplatzes beschränkt, die sie nie verlassen dürfen und in der Diagonale beherrschen. Stände z. B. ein Adjutant auf d1 oder f1, so ist e2 nur das einzige Feld, wohin er geht oder schlägt; deshalb zeigt er sich von e2 aus am thätigsten, weil er von hier aus 4 Felder, d1, f1, d3 und f3 beherrscht. Sie dienen dem Könige zur Deckung und sind, weil sie das Lager nicht verlassen dürfen, zum Angriff völlig unbrauchbar.

§. 6.

Die Elephanten (Ssiang, auf welche man sich einen Mandarin oder Elephantenmeister denkt) gehen und schlagen schräg wie die Läufer im Schachspiel, aber immer nur aufs dritte Feld vorwärts oder zurück. Von c1 aus reicht ein solcher, wenn keine andere Figur dazwischen steht, nach d3 oder a3. Da sie während des Spiels den Fluß nicht überschreiten dürfen, so können sie auch nur benutzt werden, um feindliche Angriffe aus dem eigenen Lande zurück zu schlagen.

§. 7.

Die Reiter (Cavallo, Mä oder Bā, das Pferd) bewegen sich auf der ihnen gezeichneten Linie bis auf den dritten Punkt gerade aus, oder auch den dritten Punkt im rechten Winkel zurück und vorwärts, wie jeder andere Offizier. Auch ihnen darf von dem Standpunkte aus, von welchem sie ausgehen, bis zu dem Felde, welches sie einnehmen wollen, keine andere Figur im Wege stehen. Stände z. B. ein Reiter auf c1 und die Felder b1, d1 und c2 wären von anderen Figuren schon besetzt, so wäre sein Gang gehemmt und er

könnte nirgends hin; wäre das Feld (der Punkt) b 1 aber unbesezt, so könnte er von c 1 aus nach b 2 springen, das Feld d 2 wäre ihm eröffnet, wenn d 1 unbesezt ist. Wären aber auch die Felder b 1 und d 1 besezt und nur das Feld c 2 leer, so könnte der Reiter von dem angenommenen Standpunkte aus dennoch auf b 2 und d 2, und auf das dritte Feld gerade aus (auf c 3) wirken. Ein Reiter z. B. auf d 3 herrscht, wären die Felder um ihn herum alle unbesezt, nach c 4, d 5, e 4, e 2, d 1 und c 2. Er ist einer von den Offizieren, die über den Fluß gehen dürfen, doch darf er bei dem Uebergange nur einen Schritt geradeaus vorrücken, als von d 5 auf d 6. Ist er übrigens erst hinüber, so tritt er in seinen alten Wirkungskreis.

§. 8.

Die Wagen (Ku oder Cu, auf die man sich einen Wagenmeister denkt) sind im Gange und in der Wirkung den Thürmen im Schachspiele gleich; sie gehen und schlagen gerade aus, seitwärts und zurück. Ein Wagen auf a 1 beherrscht die Felder bis nach a 10 über den Fluß, auch seitwärts bis i 8. Sie sind die thätigsten Offiziere dieses Spiels, deshalb die Hauptfiguren.

§. 9.

Die Kanonen (Pao) gehen gerade aus, seitwärts und zurück, wie der Wagen; doch schlagen können sie nur in derselben Richtung, wenn eine Figur — gleichviel von welcher Farbe — als Laffete vor ihnen steht, nämlich zwischen der Kanone und derjenigen Figur, welche geschlagen werden soll. Sie wirken also thätig auf die dritte Figur. Nächst dem Wagen ist die Kanone der beste Offizier dieses Spiels.

§. 10.

Die Fußmänner (Soldaten, Pedonts; im sinesischen, Ping) bewegen sich vorwärts in der Distance eines Feldes also von a 4 nach a 5. Eben so schlägt der Fußmann, ist also darin, und daß er nie zwei Schritte gehen darf, von dem Bauer im Schachspiel wesentlich unterschieden. Gelingt es, ihn in die oberste Offizier-Reihe des Gegners zu führen, so vergrößert sich sein Wirkungskreis in sofern, daß er von nun an einen Schritt seit-, rück- und vorwärts gehen und schlagen darf. Ein auf b 1 geführter Fußmann beherrscht also die Felder a 1, c 1 und b 2. Bringt man ihn aber nun auf die Stelle, von welcher er ausgegangen ist, wieder zurück, so kann er in einen Offizier, der schon geschlagen ist, verwandelt werden. Doch kann man es mit der Verwandlung so lange anstehen lassen, bis derjenige Offizier geschlagen ist, in dessen Stelle er einrücken soll.

§. 11.

Es kommt also bei diesem Spiele darauf an, den König gefangen zu nehmen, Schachmat! zu setzen. Um dieses zu bewerkstelligen, gelten die nämlichen Regeln des gewöhnlichen Schachspiels. So wie dort muß auch hier der König durch Schach! gewarnt werden, und gilt auch hier das Gesetz: daß, wenn dem König die Gefahr genommen zu werden, nicht angezeigt wird, so hat er nicht nöthig darauf zu achten; wird ihm aber das Schach, nachdem er schon einen Gegenzug gethan, geboten, so gilt diese Anzeige für einen Zug.

Eine jede Figur, welche über den Fluß darf, wirkt auch in das kleinere Revier des Königs; kann Schach bieten und nach Umständen mat setzen. Mat ist der König, wenn

- a. ihm kein erreichbares Feld offen steht, auf welches er ziehen kann, ohne geschlagen zu werden; auch
- b. keine Figur zwischen sich und die schachbietende Figur stellen kann, wodurch er gedeckt wird (was bei einem Fußmann ohnedies nicht geschehen darf, weil dieser immer aufs nächste Feld wirkt); oder
- c. wird ihm von der Kanone Schach geboten, die Laffete nicht verderben (die Figur, welche zur Laffete dient, wegziehen) oder noch eine Figur vorziehen kann, wodurch die Kanone ihre Wirkung auf den König verliert, oder wenn er
- d. die schachbietende Figur auch nicht zu schlagen vermag, ohne wieder in Gefahr zu kommen.

Mit dem angezeigten Mat ist das Spiel zu Ende.

Unentschieden (remis) ist ein Spiel, wenn keiner mehr die Macht hat, das Mat zu bewerkstelligen, oder wenn der König in einem immerwährenden Schach gehalten werden kann.

Unentschieden (pat) wäre auch ein Spiel, wenn keine Figur weiter mehr gezogen werden könnte als der König, dieser aber bei dem Zuge, ohne vorher gegebenes Schach, in Schach kommen würde.

Die vorstehenden Gesetze des Schachspiels (§. 9. Einl. zum Schachsp.) sind, in sofern sie sich auf dieses Spiel anwenden lassen, auch hier gültig, als die Bestimmungen unter No. 1, 2, 3, und wie bei diesem Spiele keine Rochade statt findet, so fällt auch bei No. 3 die Ausnahme weg; 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14 und 15.

Die Basis dieses Spiels beruht ganz auf der Theorie des Schachs; nur daß in diesem Spiele weit mehr Beschränktheit herrscht, weshalb die Hauptoffiziere, unter welche die Wagen und Kanonen gerechnet werden,

gleich anfangs ins Spiel greifen müssen, um entscheidende Vortheile zu gewinnen.

§. 12.

Folgendes Musterspiel, worin zu mehrerer Deutlichkeit von dem einen Spieler hin und wieder Fehler supponirt werden, soll dazu dienen, das bis jetzt Gesagte zu erläutern. Um das Spiel nun nachzuziehen, bemerke man Folgendes:

Die beiden Spieler werden durch Weiß und Schwarz (W. und S.) unterschieden.

Jeder Zug ist so angezeigt, daß zuerst angegeben wird, von welcher Art die Figur ist, die gezogen werden soll; nämlich:

K. König.

A. Adjudant.

E. Elephant.

R. Reiter.

W. Wagen.

Rn. Kanone, und

wo kein Buchstabe vorsteht, ist immer ein Fußmann.

Die erste Bestimmung durch Buchstabe und Zahl bemerkt das Feld, worauf die zu ziehende Figur steht, und die zweite das Feld, auf welches sie gesetzt werden soll. Wenn nun auf diesem Felde eine Figur steht, so wird diese weggenommen und die andere dafür hingestellt, d. h. man schlägt damit die feindliche Figur.

Das (*) hinter einem Zuge bedeutet, daß Schach geboten, und das (+), daß der König des Gegners mat gesetzt wird.

Auch die übrigen Bezeichnungen und Einrichtungen sind ganz denen im vorangegangenen Schachspiele gleich.

Als die zweckmäßigste und bei diesem Spiele angewandte Bezeichnungsart des Brettes sehe man Kupfert. 2. Fig. 6.

M u s t e r s p i e l.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) Kn. b3—e3	Kn. b8—e8	19. W. b7—a7	Kn. a4—b4
2. Kn. e3—e7*	Kn. e8—e4	20. W. a7—a9	R. c9—d8
3) Kn. h3—h6	g7—g6	21. Kn. e7—e5	R. i9—h8
4. g4—g5	£. g10—i8	22) Kn. e5—c5	£. c10—e8
5. R. h1—g2	R. b10—b8	23. W. a9—b9	U. f10—e9
6. R. g2—f3	Kn. e4—f4	24) Kn. c5—b5	R. e10—f10
7) U. f1—e2	R. h10—i9	25. Kn. b5—b10*	R. f10—f9
8. R. b1—c2	Kn. h8—g8	26. R. f3—f5	Kn. b4—i4
9. £. g1—i3	W. i10—h10	27. R. f5—f6	Kn. i4—h4
0. Kn. h6—h1	g6—g5	28. W. b9—d9	Kn. b4—b1*
1. Kn. h1—g1	Kn. g8—g1	29. U. e2—f1	W. i1—i3
2. W. i1—g1	W. a10—a9	30) U. d1—e2	W. i3—e3
3. £. i3—g5	W. a9—g9	31. Kn. b10—b9	R. f9—f10
4. £. g5—i3	W. g9—g1	32. R. f6—f8*	R. f10—f9
5. £. i3—g1	W. h10—h1	33) R. f8—e9	U. d10—e9
6) £. c1—e3	W. h1—i1	34. Kn. b9—b10	W. e3—g3
7. W. a1—b1	R. b8—c9	35. Kn. b10—d10	W. g3—g1
8. W. b1—b7	Kn. f4—a4	36) R. e1—d1	W. g1—f1*

1. S. Der Fußmann e7 ist nicht zu decken, deshalb wird dieser aufgegeben, und auf den seinigen ein Contraangriff gemacht.
3. S. Um seine Kn. von dem Felde e6 zurück zu halten.
7. W. Dem König muß man sobald als möglich einen Ausgang zu verschaffen suchen, weil die eingeschlossene Stellung die gefährlichste für ihn ist.
16. W. Weil der positive Werth der Figuren in diesem Spiele sehr unbestimmt ist, so ist's auch am rathsamsten, gleiche Offiziere mit gleichen zu decken.
22. W. Den Elephanten anzugreifen.
24. S. Um dem Zuge, Kn. b1—b10†, zu entgehen.
30. W. Würde dieser Elephant wegezogen, so ging S. mit vom Wagen auf g3 und sein Angriff wurde dadurch nur um so stärker.
33. S. durfte aber nicht mit R. d4 nach e9 schlagen; weil W. alsdann W. d9—d3 zog, mit seiner Kn. ein verdeckt gewesenes Schach bot und den Wagen auf e3 gewann.
36. W. Um seinem folgenden Zuge ausweichen zu können.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
37) K. d1—d2	W. f1—c1	51. U. f3—e2	K. h8—h6
38. K. c2—d1	Kn. h1—h2*	52. U. e2—f3	K. h6—h5
39) U. e2—f3	W. c1—c4	53) U. f3—e2	K. h5—g4
40. Kn. d10—d8	W. c4—d4*	54. U. e2—d3	K. g4—g2
41. K. d2—e2	W. d4—d1	55) U. d3—e2	i7—i6
42. Kn. d8—d2	Kn. h2—d2	56. U. e2—f3	W. e1—f1*
43. W. d9—d2	W. d1—d2	57. K. f2—e2	W. f1—f3
44. K. e2—d2	c7—c6	58. K. e2—e1	W. f3—e3*
45. K. d2—e2	c6—c5	59. K. e1—d1	K. g2—f3
46. K. e2—f2	c5—c4	60. K. d1—d2	K. f3—e4
47. U. f1—e2	c4—c3	61. K. d2—d1	i6—i5
48. U. e2—d1	c3—c2	62. K. d1—d2	W. e3—e2*
49) U. d1—e2	c2—c1W.	63. K. d2—d1	K. e2—d3†
50. U. e2—f3	W. c1—e1		

37. W. durfte den Wagen nicht nehmen, weil dessen U. alsdann wieder die Lafete sein würde, über welcher der König im Schach bliebe.

39. VV. Böge dieser dagegen seinen K. nach d3, so setzte S. W. c1—c3†.

49. Obwohl der Fußmann erst alsdann in die Stelle eines Wagenmeisters tritt, wenn er, ohne geschlagen zu werden, sein Lager — das Feld, von welchem er ausgegangen ist — wieder erreicht hat, zu welchem Zwecke er einen Schritt rück-, seit- und vorwärts gehen und schlagen darf, so können bei dieser Lage des Spiels die Züge, welche zu der Verwandlung des Fußmanns nöthig sind, als geschehen angenommen werden, weil der Gegner keine Figur mehr hat, mit welcher er es hindern kann.

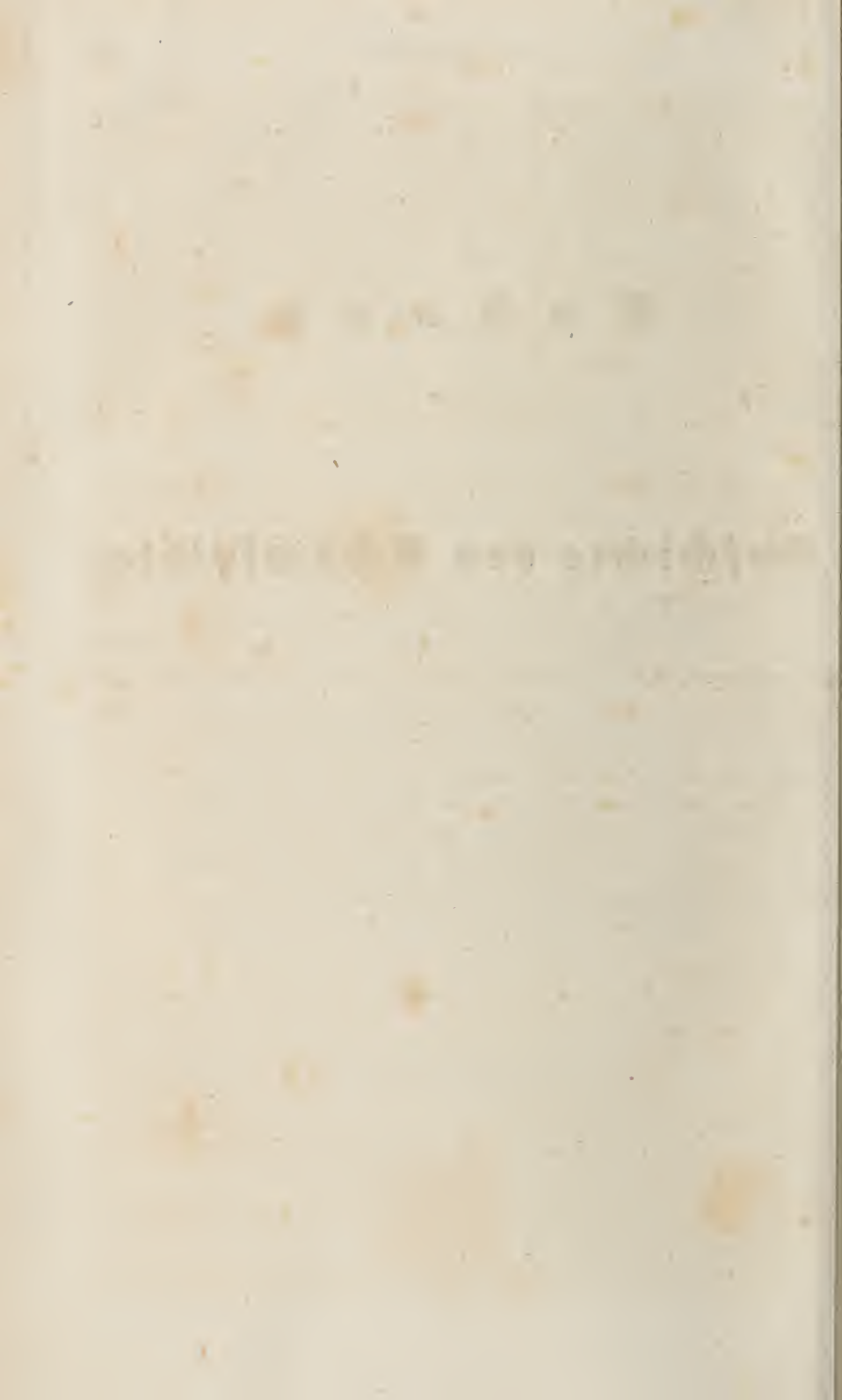
53. S. Den K. von dem Felde f3 zurückzuhalten.

55. S. Dieser Fußmann wird nur deshalb gezogen, um ein Tempo zu gewinnen.

Mit diesen beiden Figuren ist das Mat deshalb sehr schwer herauszubringen, weil der Gegner damit leicht pat gesetzt wird.

N u h a n g.

Geschichte des Schachspiels.



Der Name Schach führt uns, wie bereits schon erwähnt worden, auf den orientalischen Ursprung dieses Spiels, und obwohl es früher Einige versucht haben, das Schach von Schachen, Schächchen (das heutige Schachern) als eine Uebersetzung von ludus latronum, oder latruncolorum (Soldatenspiel) abzuleiten — weil latro eben sowohl einen Krieger, Jäger, wie auch einen Räuber bezeichnet — so hat diese Ableitung doch, um sich geltend zu machen, zu wenig Beifall gefunden.

Das Wahrscheinlichste bleibt wohl, daß die Benennung Schach mit dem Spiele zugleich von Asien zu uns herüber gekommen ist, wo Schah*) so viel als König bedeutet, und weil der König die Are des Spiels ist, so möchte es auch wohl das Richtige sein, wenn dasselbe von ihm benannt worden. So nennt es Weilmann auch schon sehr treffend Königsspiel, Schahiludium i. e. Regiludium. Diese Behauptung erlangt auch dadurch noch mehr Gewißheit, daß bei den meisten Nationen der orientalische Name nach ihrer Mundart beibehalten ist. So wird bei den Engländern z. B. das Spiel Chek (Tchek), die Figuren Chess (Tchess) und bei den Portugiesen Xaque (Schaque) genannt, von ihnen haben es die Japaner entlehnt, die es Scho-gui nennen. Bei den Spaniern heißt es Xaque oder Jaque, Chaque auch Escaque, bei den Franzosen Ehec (die Figuren Ehecs oder Echez), bei den Italienern Scacchi (Skaki), bei den Polen Szachi (Schachi), bei den Russen Schachmati, womit sie auch zugleich das Ende des Spiels ankündigen; die Dänen nennen es wie wir Schach. Zwar bedeutet Schach bei ihnen auch so viel als schräg, doch wäre es zu weit gegangen, dieses auf die Etymologie unsers Wortes deshalb in Anwendung zu bringen, weil einige Figuren dieses Spiels in schräger Richtung gehen und schlagen. — Selbst in der jüdischen Aussprache hört man den der Sprache nicht eigenthümlichen Ausdruck in Scaki (welches — wenn man annimmt, daß beim ersten Abschreiben eine unrichtige Interpunction statt fand, was in der jüdischen Literatur nicht selten ist — wie Schachi klingt. Denn da ein Punkt innerhalb eines Chaph (ch) dieses in ein Caph (C, als weiches K) umwandelt, so wird auch dieser Buchstabe oft wieder mit einem Koph (k, oder härter wie q) verwechselt, und

*) Das h am Ende des Wortes wird hart ausgesprochen und klingt fast wie ch.

somit findet man denn oft ein Koph für ein Chaph, was denn zuweilen zu dem heftigsten Streite unter den Gelehrten Anlaß gibt. Weit leichter verwechselt man noch ein Schin (sch) mit einem Sin (starkes s), weil ein Punkt rechts oder links über den Buchstaben diese von einander unterscheidet; Eskakês scheint eine Nachbildung von dem ersteren zu sein. In einem Werke des Aben Tschja wird das Spiel Ha schäck genannt; Aben Esra bedient sich in seinem grammatischen Buche Zachoth des Ausdrucks Schächmât.

Doch ist Schäch (Schach) noch nicht der eigentliche und ursprüngliche Name, den dieses Spiel im Orient führt. Außer Bech oder Pech (Auf! Wohlan!) nennen es die Perser auch Awen, Awend, Awenk (was aufgehängt wird).*) Allgemeiner und gebräuchlicher ist Schathrandsche. Mit diesem Namen ist das Spiel in den ältesten Urkunden belegt.

Wie man nachher nun anfangt, die Verbindung des Wortes mit dem Spiele oder vielmehr seiner Ableitung zu suchen, so wurde dieses auf mannigfache Weise wieder verändert und es entstanden für dieses Spiel verschiedene Benennungen, als: Zadrenk (hundert Farben, Wendungen), Zadrendsch (hundert Sorgen, Beklemmungen ic.), Schährenk (Ränke, Anschläge des Königs), Schährendsch (Königsorgen). Der türkische Kommentator Ertberi erklärt den Namen durch das persische Schadrendsch (Kummer, Sorgen, Schmerz ic.), einige andere Schriftsteller nennen es auch Ssatrenk (weicht).**)

Obwohl alle diese Benennungen das Spiel genugsam bezeichnen, so haben sie doch eben so wenig Anspruch auf den ursprünglichen Namen, wie das vorhin angeführte Schachern; weil alle jene persischen und arabischen Ursprungs sind, das Spiel aber, nach den bis jetzt lautesten Quellen aus Indien erst nach Persien ic. überging, folglich die Etymologie dieses Namens auch nur in der hindostanischen heiligen Schriftsprache (Ssamckret oder Schanscrit) aufgesucht und gefunden werden kann. Zwar ist hier nun der Name zum gewöhnlichen Gebrauch in Vergessenheit gekommen, doch ist er in der hindostanischen Literatur noch vorhanden und heißt Tschaturangka, die vier Angka oder Theile des Heeres, diese sind Hasty (der Elefant, Lau-

*) Im Orient wird meistens auf einem Teppich Schach gespielt, worin nach dem beendeten Spiele die Figuren eingewickelt und aufgehängt werden.

**) Ssatrenk, heißt es im Fergengê Dschihankiri, dieses ist der Name einer Pflanze von Menschengestalt (Mraun), welche von den Arabern Jabrechhelzanem (die bildliche Mandragora) genannt ist. Von daher hat dieses berühmte Spiel seinen Namen bekommen, weil es mit hölzernen Menschenfiguren gespielt wird. Die Araber sprechen es ihrer Mundart gemäß Schathrandsch aus, weshalb es in dieser Schreibart am bekanntesten ist.

fer), Aswa (der Reiter, Springer), Kal'a (der Wagen, Thurm), und Padátan (Schütze, Bauer). Dieses wäre mit dem Sinne des Schachs als Kriegsspiel übereinstimmend und es ist höchst wahrscheinlich, daß auch dieser Name mit dem Spiele zugleich nach Persien gekommen, wo er denn in Tschatrank, wie in der weicheren arabischen Mundart in Ssathrendsche u. verkürzt worden, woraus nachher die Namen Schatrank, Ssatrengk, Sschathrandsche u. sich bildeten.

Auf diese Weise ging der erste eigenthümliche Name allenthalben und selbst bei den Indiern verloren, wo ihn nur noch der Gelehrte aus den Schriften kennt. Doch ist er bei den Malaien*) mit Weglassung der letzten Sylbe (Angka) beibehalten; diese nennen das Spiel jetzt noch Tschator.

Da wir dieses Spiel nun zunächst von den Persern durch die Araber, es sei durch die Kreuzzüge oder über Spanien, haben, die es unter andern Scháh-reng, Scháhrendsche u. nennen, so verfahren wir nach der Malaien Weise, ließen die letzte Sylbe weg und nannten es Scháh (Schach), Schachspiel; als einen ganz dafür geeigneten Namen, den die meisten Nationen Europa's, jede nach ihrer eigenen Sprache, auch beibehalten haben.

So wie der Name, zeigt uns auch die ganze innere Einrichtung, das unantastbare und wirkende Getreibe der Figuren auf dem Schachbrett, das Spiel als orientalische Erfindung. Die Unthätigkeit des Schachs (Königs) und die Heiligkeit seiner Person; die Allgewalt des Beziars (der Königin), der aber trotz seiner Wichtigkeit und der treu geleisteten Dienste dennoch geopfert wird, wenn es zum Nutzen seines Herrn gereicht, dabei des Schachs kriegerische Umgebung, die Elephanten,**) die rasche Reiterei (die Springer),***) welche alle Verhältnisse der übrigen Ordnung überspringt, die den Flügel der Schlachtordnung deckenden Streitwagen†) und die muthigen immer vor-

*) Auf der Halbinsel Malakka. Da die Malaien aber erst im dreizehnten Jahrhundert sich auf dieser Halbinsel ansiedelten, so haben sie es wahrscheinlich schon aus ihrem Stammlande, der Insel Sumatra, mitgebracht, wo dieses Tschator auch bis jetzt noch sehr beliebt sein soll.

**) Persisch Pil, Fil, welches der Franzose nachher in Fol, Fou umwandelte; syrisch Filo, äthiopisch Nage und indisch Nag (der Berg) Hatei, jüdisch Pil, Fil (Elephant), auch Rooz (Lauffer).

***) Persisch Asp und Ssüwar, äthiopisch und indisch Cahûra, malaiisch Cûda, türkisch und tartarisch At oder Ui, auch Camënd, jüdisch Ssüss (Pferd), oder Farasach (Reiter).

†) In der Ssanscret Sprache der Indier Roch, Ruch oder Rath, Rata (Streitwagen). Die Perser, Araber, Tartaren und mehrere andere Nationen; selbst die Europäer haben diesen Namen beibehalten; im Jüdischen hat man auch Markavta dafür.

wärts dringenden Schüßen;*) alles dieses zeigt uns das orientalische Kriegsbild im Kleinen; — für sich opfert der Schach Alles, dagegen sie Alle ihn nicht zu ersetzen vermögen — und ist morgenländischer Charakter.

So bestimmt wir aus diesem und den nähern Nachrichten, die wir von dem Spiele haben, auch schließen können, daß nur im Orient dasselbe erfunden worden, so unbestimmt lauten diese nämlichen Nachrichten über sein Alterthum und eigenes Vaterland, seinen Erfinder und die Veranlassung der Erfindung.

Man tappt hier im Nebel des grauen Alterthums, und so wurde es von Einigen anfangs den Aegyptern, von Andern wieder dem jüdischen Könige Salomo (wahrscheinlich, weil er der Inbegriff aller Weisheit war) zugeschrieben; wieder Andere führen es bis zu dem Zeitalter der Zerstörung Troja's hinauf und geben den Palamedes**) als Erfinder an, der dieses Spiel zur Belustigung und Belehrung der Griechen bei der Belagerung dieser Stadt erfunden haben soll.

Seinem Vaterlande macht Vida in seinem vortrefflichen lateinischen Gedichte das Compliment, daß daselbst von einer Schächerin, Schachide geheißten, das Schachspiel erfunden sei, wovon dieses Spiel denn auch den Namen führe. Alle diese Behauptungen sind aber so unbestimmt, oft mit dem Schachspiele selbst so unvereinbar, daß sie der weiteren Erwähnung nicht verdienen.

Nun sind aber die Chroniken, Handschriften und Discussionen der morgenländischen Gelehrten***) über diesen Gegenstand so verschieden, daß man selbst mit der größten Mühe nichts absolut Bestimmtes herauszufinden vermag. Folgendes sind die aus ihnen gezogenen Resultate, die der Wahrheit am nächsten stehen dürften.

1.

Daß das Schachspiel in Indien erfunden worden, darüber stimmen die besten orientalischen Schriftsteller, †) die einzigen Gewährsmänner, welche wir

*) Persisch Piâdehke mândâr (Schütze), äthiopisch und indisch Tschâgkâr, malaiisch Orangprangh, oder Orang Bâprangh, auch Pongâvad, Gkâdscha (Kriegsmann), türkisch Tschâgkâr, Zaudâsch, auch Kül und tartarisch Jegham (Sklav), jüdisch Râgel (Fufsmann).

***) Possin in seinem Glossario, über den Text der Anna Commena, gab sich besonders sehr viel Mühe, die Erfindung den Griechen zuzuschreiben.

***) Man sehe hierüber Vida, Johann Fabricius, Hyde, Dlearus u. A. m., die solche meistens mit ihren eigenen Discussionen namentlich angeben.

†) Esâ'î's Rosenthal, Ibn Chalifhan, ein berühmter arabischer Geschichtschreiber aus dem dreizehnten Jahrhundert.

haben, ziemlich überein. Dieses also können wir als eine Gewißheit annehmen.

2.

Nach den ältesten Zeugnissen*) ist das Schachspiel bei dem Kriege der Perfer unter dem Könige Nuschirwan (Anuschirwân) gegen die Balludschan — die Staaten des vordern Indiens unter der Regierung des Parbabchand, also zur Zeit des Kaisers Justinians I. im sechsten Jahrhundert — nach Persien gekommen; von diesen erhielten es die Araber, die es dann wieder, wie schon erwähnt, entweder über Spanien und Frankreich, oder bei Gelegenheit der Kreuzzüge uns mitgetheilt haben. Das erste wäre wohl deshalb wahrscheinlicher, weil Carl der Große im achten Jahrhundert — also 300 Jahr vor den Kreuzzügen — schon Schach gespielt hat. Weit früher, ehe es in Persien bekannt war, ist es in Indien schon erfunden und in Hinterasien, namentlich Sina, gespielt worden.**)

3.

Ueber die Erfindung und das Alter des Spiels hat man folgende verschiedene Erzählungen und Sagen.

Der arabische Schriftsteller Alsephahi (Alsephat) will in einer Samkret (Sanskrit)-Handschrift der kaiserlich Birmanischen Hofbibliothek gefunden haben,***) daß Xerxes, der nach Wilius den Zunamen Philometer erhielt, das Schachspiel deshalb erfunden habe, um den babylonischen

*) Firdussi Schaname, von dem wir in der neuerpersischen Literatur die ältesten Urkunden über das Schachspiel haben. Mirchond und Chondemir, zwei Schriftsteller, die in der persischen Literatur sehr berühmt sind. Ferner Mudschifat u. m. A.

**) Der König Pyrrhus von Epirus (jetzt Canina), der 278 Jahr vor Chr. die Römer in Schrecken setzte und einer der geschicktesten Fürsten seines Zeitalters war, bediente sich schon der Schachsteine, um Operationspläne anzulegen, und zu zeigen, wie er durch Kunstgriffe und Kriegslist den Feind besiegen wolle. Dieser König hat auch den Gebrauch der Elephanten im Kriege zuerst eingeführt.

Und nach einer irländischen Chronik, meldet Th. Hyde, soll, gegen das Jahr 177 nach Chr., Cahir-more oder Cathir-more (Cahir der Große) seinem Sohne Rothio Falcio und mehren Edlen jedem fünf Spieltische und zwei Schachbretter (Brannaw) mit Figuren, ferner seinem andern Sohne, Crinthane, zehn dergleichen sehr künstlich gearbeitete Spieltische und zwei Schachbretter mit zierlichen Schachfiguren, testamentarisch hinterlassen und ihnen sogar die Würde eines Oberaufsehers über die Spiele verliehen, auch dem Mecorbo, Sohn des Leogaris Binbhuaðhach, 50 andere Spieltafeln der Fächter, und 50 Schachbretter bestimmt haben.

***) Schedels Chronicarum liber aus dem funfzehnten Jahrhundert.

König Evil-Merodach*) von seinen Grausamkeiten, die er sich in seiner Regierung zu Schulden kommen ließ, zurück zu bringen. Nachdem er den König durchs Schachspiel nun bewiesen, daß ein Regent nur durch den weisen Gebrauch seiner Macht glücklich sein könne, soll es ihm auch wirklich gelungen sein, den Tyrannen ganz unmerklich zur Mäßigung, Weisheit und Gerechtigkeit zurück zu führen.

Mass'udi, erzählt in seinen goldenen Fluren,**) eine gewisse Königin habe einen Sohn gehabt, dessen Stärke und Tapferkeit ein so allgemeines Gerücht verbreitete, daß er der Schrecken aller benachbarten Fürsten geworden sei. Doch habe es sich einstmals zugetragen, daß er einen Gegner gefunden habe, welcher, wenn er ihn auch nicht zu überwinden vermochte, ihm doch gleich kam. Zwischen diesen beiden sei nun ein hartnäckiger Krieg entstanden, in welchem die Königin für das Leben ihres tapfern Sohnes sehr besorgt gewesen. Da habe einer ihrer verständigsten Råthe das Schachspiel erfunden, worin er ihr nun deutlich gezeigt, wie die Lage des gegenwärtigen Krieges sei und wie ihr Sohn, der König, aus seiner eingeschlossenen Lage hervortreten und sammt der ganzen Reiterei mit vereinten Kräften sicher siegen werde.

Andere arabische Schriftsteller lassen das Schachspiel zum Unterricht eines indischen Prinzen in den Elementen der Kriegskunst erfinden. Da diese Idee auf das wahre Vaterland des Spiels hindeutet, so ist sehr zu bedauern, daß bei dieser Ueberlieferung weder der Name noch die nähern Zeitumstände angegeben sind, woraus sich etwas Bestimmteres folgern ließe.

Iben Chalikān widerspricht den einzelnen Schriftstellern, welche den Araber Elzuli***) Alsūli oder Al-Zūli cfr. Hyde als Erfinder des Schachspiels angeben und führt dagegen an, daß der Ziza Bin Dahir dies Spiel erfunden und es dem großen Schāhram, auch Schāh- und Scheh-Ram (König Ram), von noch Neuern auch König Schehra genannt, zuge-

*) In Olearius Uebersetzung von Sfa'd's Rosenthal, Elmarabab genannt.

**) Mass'udi's Murūdsch eldeheb u ma'aden eldschwaher i. e. goldene Fluren und Minen köstlicher Gemmen, ein historisches Werk von großem Ansehen bei den Morgenländern.

***) Dieser war ein so geschickter Schachspieler, daß nach seiner Zeit bei den Arabern das Sprichwort entstand: Du spielst im Schach wie Elzuli. Er starb im Jahre der Flucht 335 oder 336 (nach Chr. 946 oder 947).

stellt habe. Folgende Veranlassung hätte ihn dazu bewogen: der persische Monarch habe von seinem Nachbar Belhit (nach Hyde soll es Behram gelesen werden) den Tribut gefordert. Da habe denn Ziza Bin Dahir auf Anregung des Königs das Schachspiel erfunden, welches nun dem persischen Könige mit dem Berichte zugesandt worden, daß, wenn man dort aus eigenem Genie fähig sei, solches Spiel zu enträthseln und die Weise seines Ganges auszufinden, man sich von Seiten Indiens ferner nicht weigern würde, das Verlangte abzutragen; im andern Falle es aber bei dem Gegentheile sein Verbleiben haben müsse.

Wider alles Vermuthen fährt Dviger in seiner Tradition fort, habe dieses ein Großer am persischen Hofe auch sogleich gekonnt; denn nachdem er sich die Bewegung der einzelnen Figuren hätte zeigen lassen, habe er ohne weitere Hülfe sogleich spielen können. Der König von Indien habe hierauf den verlangten Tribut auch richtig bezahlt.

Ein späterer Schriftsteller, Elzafedi, stimmt diesem bei, nur daß er den persischen König Urdaschir Babekau nennt, welcher der erste aus dem Hause der Sfasaniden war. Dieser soll das Nerdspiel erfunden und nach Indien geschickt haben, worauf Ziza Bin Dahir (nach der arabischen weicheren Mundart Sessa Ebn Dahir) zur Racheiferung für seinen König Belhit das Schachspiel erfunden und zurückgeschickt habe.

Auch Sofkeiker*) pflichtet dieser Erzählung bei. Fragt man mich, sagte er, ob ich den Namen des Erfinders dieses Spiels und des Königs, für den es erfunden worden, wisse: so sage ich ja. Ziza, ein indischer Gelehrter, der Sohn des Dahir, hat es erfunden. Er hat es für den König Scharam von Indien erfunden. Es nennen ihn inzwischen Einige Belhit u. s. w.

Dasselbe erzählt auch der schon erwähnte Firdussi, einer der sichersten Gewährsmänner der Schachliteratur, nur mit dem Unterschiede, daß das Schachspiel zu jener Zeit nicht erst erfunden, sondern schon da gewesen und der Vorfall unter den Königen Nuschirwan (Anuschirwan) und Pardabchand vorgekommen sei.

Im Buche M'udschisat, wie auch bei mehreren gründlichen Schriftstellern der Orientalen, findet man dieselbe Erzählung. Burdschumhir, des

*) Sofkeiker aus Damaskus (Damask), Redner an der Hauptmoschee in Haleb, lebte in der zweiten Hälfte des sechzehnten Jahrhunderts und schrieb das Buch Fi tefsil el schatrandsch 'ala 'l Nerd i. e. Vorzug des Schachspiels vor dem Nerdspiel. Th. Hyde erwähnt dieses in seinem Werke de ludis Orientalibus.

Muschirwan's vornehmster Rath, ist, nach der allgemeinen Aussage, der Entzifferer des Schachspiels gewesen.

Im Schahname wird die Erfindung des Schachspiels in das Zeitalter einer indischen Königin, Namens Peritschere,*) und zwar in das Königreich Caschmir (Khaschemir) versetzt.

König Mai, der seinem Bruder Dschumhur in der Regierung von Caschmir gefolgt sein soll, hinterließ bei seinem frühen Tode zwei minderjährige Söhne, Gkao und Thalachand. Nachdem sie in das Alter der Volljährigkeit getreten, bemüheten sie sich beide, von der Mutter Peritschere, die während ihrer Minderjährigkeit regierte, die Regierung zu erlangen. Doch diese suchte Jedem besonders mit schmeichelhafter Hoffnung hinzuhalten. Endlich entstand zwischen den ungeduldigen Brüdern ein Successionskrieg, den die Mutter vergebens beizulegen suchte. In diesem Kriege verlor Thalachand sein Leben, worauf Gkao das Reich behauptete. Die Mutter machte ihm die bittersten Vorwürfe. Der unglückliche Ausgang veranlaßte die Weisen dieses Hofes, zum beständigen Andenken dieser Begebenheit, das Schachspiel zu erfinden; als eine bildliche Darstellung des Krieges zwischen Gkao und Thalachand. — In dem Wörterbuche Ferhengk Sfururi heißt es unter dem Worte Thalachand: »Thalachand ist der Name eines indischen Königs, welcher von Feinden geschlagen, aus Betrübniß auf seinem von Elephanten getragenen Thronsitze den Geist aufgegeben hat. Seine Mutter war untröstlich über den Verlust ihres Sohnes. Einer ihrer geheimen Ráthe aus der Zahl der indischen Weisen, Namens Nazir Dahir, erfand daher das Schachspiel, welches an ihrem Hofe eingeführt wurde, um ihr die Schmerzen zu lindern und sie durch einen angenehmen und zugleich zweckmäßigen Zeitvertreib zu trösten. Der berühmte Firdussi hat hierauf folgenden Vers gemacht:

Der Mutter blutendes Herz entlastete dies Spiel
Des drückenden Schmerzes über König Thalachand.

Da alle diese Namen, die bei der Geschichte des Schachspiels vorkommen, mehr persisch wie indisch sind, dagegen die meisten Nachrichten dahin übereinstimmen, daß dies Spiel eine indische Erfindung sei, so finden hier wahrscheinlich Namensverwechslungen statt; eine Sache, welche von der Zukunft erst berichtigt werden wird.

Es dürfte nicht überflüssig sein, noch eines Spiels zu erwähnen, welches wahrscheinlich aus dem gewöhnlichen Schach entstanden ist, dessen Geschichte

*) Die Söhne mit Engelsgestalt.

aber der bestimmten Notizen wegen eben sowohl die des Schachs sein kann. — W. Jones, *) mit Hülfe seines indischen Freundes Rad'akant, theilt aus dem Bawischja Puran eine nähere Nachricht über das sinesische Schachspiel mit, welches seinen indischen Ursprung, trotz aller Abänderung, mit der in Sina gespielt wird, nicht verleugnen kann.

Von den Mandarinern, heißt es nun, wird dieses Spiel in den Anfang der vollständigeren Geschichte, welche die Sinesen haben, also ungefähr 200 Jahr vor Chr. gesetzt. Die Gattin des Ravan, Königs von Lanka, erfand es, um ihren Gemahl durch ein Bild des Krieges einen Zeitvertreib zu verschaffen, während Rama, im zweiten (indischen) Zeitalter der Welt, dessen Hauptstadt eng eingeschlossen hielt.

Aus diesen Erzählungen und Sagen ginge als Resultat hervor, daß dieses Spiel erst im sechsten Jahrhundert nach Persien gekommen, früher aber schon, zufolge einer Kriegsbegebenheit in Lanka, oder zum Unterricht oder zur Unterhaltung einer königlichen Person in Caschmir erfunden worden. Wahrscheinlich ist es aber, daß dieses, was in der einen und zwar in der ältesten Nachricht Lanka, in der andern aber als Caschmir dargestellt wird, ein und dasselbe indische Reich ist. Lanka bedeutet sonst zwar die Insel Seilon (Ceylon), aber man hat gar keine Ursache, so weit in Süden hinab zu gehen, denn da die Orientalen Lanka sowohl, als Caschmir sich als irdische Paradiese bezeichnen, so konnte auch in den Erzählungen eine Gegend mit der andern leicht verwechselt werden.

Da uns jedoch, wie oben schon erwähnt worden, die eigentlichen ursprünglichen Namen noch unbekannt sind; auch der von Iben Chalikh an und Elzafedi aufgestellte Name Belhit oder Belhib aller Wahrscheinlichkeit nach der verdorbene Name für Belhera (Cosroes oder Chosfru, Esfar, Pharao in der übrigen alten Geschichte) sein möchte, so gewinnen die Schriftsteller, welche ihn Scheram (Schach Ram, König Ram)**) nennen,

*) W. Jones on the indian game of chess i. e. über das indianische Schachspiel. Steht auch in der Asiatic researches, so zu Calcutta herausgegeben, Tom. 2, der deutschen Ausgabe. Abhandlungen über die Geschichte und Alterthümer, die Künste, Wissenschaften und Literatur Asiens . . . aus dem Englischen von Kleuker. Riga 1795. Umständlicher in diesen Nachrichten ist noch Irwin (s. oben Schachspiel der Sinesen).

***) Daß Iben Chalikh an unter diesem Schach-Ram einen persischen König zu verstehen scheint, möchte leicht als ein Mißverständniß anzunehmen sein; da es Elzafedi anderweitig auch schon berichtet.

auch mehr Glaubwürdigkeit und können wir hieraus wieder das Resultat, als das Wahrscheinlichste von allem andern, ziehn: daß Nazir Dahir oder Ziza Bin Dahir (Sessa Ebn Daher) das Schachspiel unter der Regierung des indischen Monarchen (Belhera) Rama (Schah=Ram), als er Navan in seiner Hauptstadt belagert hielt, erfunden hatte.

Da aber in der indischen Regentensfolge, die uns zur Zeit nur stückweise zugekommen ist, schon mehrere Rama regiert haben,*) so bleibt die eigentliche Zeit der Erfindung immer noch fraglich. Mögen die künftigen Untersuchungen aus den immer mehr zum Vorschein kommenden indischen Urkunden und Nachrichten uns bald etwas Bestimmteres liefern.

Von mehren gleichgültigen Sagen und Traditionen über die Erfindung des Schachspiels möge eine persische Erzählung hier noch ihre Stelle finden.

Zur Zeit, als Nuschirwan in Persien regierte, wurde das Schachspiel erfunden. Der Sohn des Nuschirwan, Drmust oder Hormus, seinem Vater an Güte des Herzens und weisen Entwürfen für das Wohl des Landes ähnlich, wurde von seinem Vater zum Mitregenten erkoren. Die zahlreiche Priesterschaft, durch den weisen Nuschirwan in ihrem Einflusse in Staatsangelegenheiten sehr eingeschränkt, suchte bei einigen Mißverständnissen zwischen Vater und Sohn die Partei des letzteren auf alle mögliche Weise zu vermehren, ihn endlich sogar zu einer völligen Empörung gegen den Vater zu bewegen, welche nun auch wirklich in den mittägigen Provinzen des Reichs erfolgte. Nuschirwan, den dieses ungemein schmerzte, entschloß sich, seinem Sohne sogleich die Regierung ganz zu übergeben. Doch die treuen Vasallen wollten diese Maßregel durchaus nicht billigen und riethen ihm vielmehr, dem Sohne mit gewaffneter Hand entgegen zu gehn, und die Empörer zu züchtigen. Die Priester suchten dagegen in dem Sohne alle kindliche Liebe zu ersticken und es war an keine Ausöhnung zu denken.

Der Schah, der unter diesen Umständen zu einem wirklichen Angriffe sich genöthigt sah, wünschte mehr seinen Sohn in die Nothwendigkeit versetzt zu sehen, sich ihm zu ergeben, als einen gewaltsamen Angriff gegen ihn zu unternehmen, dessen ungewisser Ausgang nur durch Ströme von Blut, vielleicht durch Kindes- oder Watermord geendigt werden konnte. Dazu kam noch die angenehme Nachricht zum Schah, daß sein Sohn streng befohlen habe:

*) Cines Rama wird schon in der indischen Fabelzeit, an 2000 Jahr vor Chr. gedacht; ein anderer, der auch Ramdeo genannt wird, regierte im fünften Jahrhundert über Indien, oder das Reich Kanudsch Kanjascordscha.

nur auf seine Gefangennehmung auszugehen, dagegen sein Leben zu schonen.

Von jetzt an beschäftigte sich der Schah mit dem Gedanken, wie es anzufangen sei, seinen Sohn in die Enge zu treiben und einzuschließen, daß er ihn gefangen nehmen und auf die ihm wohlgefällige Art ohne unnützes Blutvergießen den Aufruhr stillen könnte. — Es wurde Kriegsrath gehalten, worin der Schah seinen gutgemeinten Voratz den übrigen Feldherren mittheilte und diesen aufgab, einen Plan auszufinnen, der zu dem vorgegebenen Zwecke führe.

Zwei Feldherren, die das Terrain und die Stärke des Gegners genau kannten, theilten sich in zwei Theile, wovon der eine die Partei des Schah's und der andere die des Sohnes annahm; hierauf zeichneten sie die ganze Schlachtordnung auf ein Brett und zwar so, wie sie bei den Persern üblich war, nämlich die dem Oblongo sehr ähnliche Stellung, wie sie bei den Tartaren auch jetzt noch im Gebrauch ist, und vor dem siebenjährigen Kriege sogar von den Russen noch beobachtet wurde; — auf beiden Seiten schnitten sie sich Figuren von Holz, welche das Heer, dessen sie zum Kampfe bedurften, vorstellten. Beide Theile kämpften in dem Probekampfe sehr ernst auf dem mit dem Terrain bezeichneten Tische und gebrauchten bald List, bald offene Gewalt, um den supponirten gegenseitigen König gefangen zu nehmen, bis es endlich der Partei des Schahs gelang, mit einem Zuge, welcher mit der Figur geschah, die den Elephanten vorstellte, den Drmus so einzuschließen, daß er sich gefangen geben mußte.

Hienach wurde nun der Operationsplan entworfen. Sie stellten ihre Heere so, wie sie es sich vorher auf dem Brette bezeichnet hatten, und da den Parteien im Ganzen einen Plan, in sofern er von beiden Seiten auf die Gefangennehmung der Oberhäupter abzielte, verfolgten, so waren auch ihre beiderseitigen Stellungen auf die Decupation des Terrains, wo der König hielt, gerichtet; wodurch der Partei des Schahs die Ausführung des entworfenen Plans um somehr erleichtert wurde.

Durch welches Mandver der junge Schah, das Haupt der entgegengesetzten Partei, wirklich eingeschlossen und ohne vieles Blutvergießen gefangen wurde, ist nicht angegeben, doch so viel soll bestimmt sein, daß es nur dem vorgezeichneten Operationsplane zu danken war. — Man ließ hierauf, um das Andenken an diesen merkwürdigen Vorfall zu erhalten und um auf andere Fälle ähnliche Pläne auszufinnen, das ganze Territorium, welches beide Heere nach der angeführten Disposition des Treffens in Form eines Quadrats inne gehabt hatten, auf einem viereckigen Brette vorstellen,

das Heer in Figuren abbilden und die verschiedenen Wirkungen der Truppen aufzeichnen. Der Verstand trug natürlich das seinige dazu bei; er combinirte das Ganze zum Einzelnen, so wieder umgekehrt und — das bis jetzt noch sehr beliebte Schachspiel war erfunden.

Lange blieb dieses Spiel alsdann bloß ein Übungs- und Unterhaltungsspiel der Könige, welche die Pläne ihrer Kriegsoperationen dem Verstande zuerst auf dem Schachfelde zu entwickeln und deutlich zu machen bemüht waren, bis es endlich späterhin unter der Nation sich verbreitete und wegen des Reichthums an Unterhaltung fast allen morgenländischen Völkern ein Lieblingspiel wurde.

Bei mehreren Sagen wird zum Beschluß über die Erfindung des Schachspiels noch hinzugefügt, *) was Joh. Fr. Fischer am Ende seiner vortreflichen Erzählung über die allgemeine Sage uns über die Veranlassung zur Erfindung dieses Spiels mittheilt:

— — — — — »Nassir,**) bitte mich,
 »Dir dank ich diese Wonne! bitte mich
 »Um was Du willst; ich will, es sei Dein Lohn,
 »Und wär's die Hälfte meines Königreichs!« — —

Demüthig sank der Weise vor ihm nieder. —
 Die Tugend meines Herrn soll Weisheit sein,
 Nicht bloß Gefühl; er lerne rechnen! — Still
 Denkt's Nassir bei sich selbst, und sagt ihm laut:
 Der Felder meines Spiels, Herr, wie Du weißt,
 Sind vier und sechzig. Soll ich unbelohnt
 Nicht meinem König dienen: so gebeut
 Den Knechten Deiner Vorrathshäuser, mir
 Auf's erste Feld des Spiels ein Weizenkorn
 Zu legen, zwei aufs zweit', auf's dritte vier,
 Und so fortan auf jedes folgende
 Noch eins so viel. — Und Behub's***) Angesicht
 Verwandelte sich schnell aus Tag in Nacht.
 »Thor Nassir, nicht der weise Nassir mehr!
 »Was soll die Kinderbitte? fordre Dir,
 »Was meiner würdiger und Deiner ist!« —
 Es genüget Deinem Knecht, wenn Du mir giebst,
 Was ich Dich bat. — »So genüge Kleineres Dir,
 »Wenn Du nichts Größeres fassen kannst!« versezt
 Unwillig Behub ihm, und giebt Befehl. —
 Bald aber kömmt, Verlegenheit im Blick,
 Der Magazinverwalter. — »Hast Du schon

*) Elzafedi, im Commentar über das lamische Gedicht des Thograï u. A.

**) Nazir Dahir, der Erfinder (s. vorn).

***) Vielleicht soll es der vorerwähnte Belhit, Belhera sein.

»Dem Manne seine Körner zugezählt?« —

Herr König, um die Wahrheit zu gestehn,
Die Rechnung ist fast wundersam. Wir sind
Zur Hälfte erst fertig, und Dein ganzes Reich
Hat schon der Weizenkörner nicht so viel,
Und hättest in zehntausend Städten Du
In jeder tausend Vorrathshäuser, und
In jedem Weizens hunderttausend Maas,
Ich glaube gegen das, was endlich kommt,
Wär's noch, Herr König, eine Kleinigkeit! — — *)

»Noch einmal, Nassir, hast Du mich besiegt!

»Bei Gott, Du rechnest besser doch als ich! — —

»Komm und umarme mich! — Du bleibst bei mir;

»Und bist mir Freund und Bruder bis zum Tod!«

In Hinsicht der Gabe, nur etwas verändert, wird uns das Nämliche auch in dem Buche Mudschifat erzählt. Nach ihm erbat sich der Weise statt der Weizenkörner seine Belohnung in der Summe der geometrischen Progression $2^0, 2^1, 2^2, 2^3, 2^4, \dots, 2^{63}$ als Dirhem (den Drachmen ähnliche kleine Silbermünze).

Der Dichter Anzari hat einst diese Geschichte in ein mit einem Wunsche verbundenes Lob an seinen Fürsten Mahmud umgewandelt:

Großer Fürst, lebe tausend Jahre in Deinem Reiche,
Tausend Jahre Dein Reich,
Jedes Jahr tausend Monden,
Jeder Mond hunderttausend Tage,
Jeder Tag tausend Stunden,
Jede Stunde tausend Jahre.

In ältern Zeiten scheinen allgemein Schachteppiche an der Stelle der jetzigen Schachbretter gewesen zu sein, deren man sich im Orient meistens auch jetzt noch bedient. Die Araber gebrauchen deshalb den Ausdruck Bisät

*) Nach des Kadi Schemess-addin Achmed Ibn Chalecan Rechnung würde man bis zum fünfzigsten Felde 1024 Scheuren haben, für welches Maas man eine Medina (Stadt) rechnet, bis zum 64ten Felde kommen also 16,384 Städte heraus; eine Anzahl, welche sich damals auf der ganzen Erde nicht befanden. Nach der genaueren Rechnung giebt das Facit $2^{64} = 18,446,744,073,709,551,615$ Weizenkörner; oder wenn man nach Himpten rechnet 28,924,566,665,141 $\frac{67761}{156880}$, die erst in wenigstens 70 Jahren gewonnen werden könnten, wenn man auch alles feste Land zum Ackerbau des Weizens benutzen wollte; ferner, eine solche Masse Weizenkörner gleichseitig und in gleicher Höhe aufgehäuft, so würde dieses einen Würfel bilden, dessen Seite 600 Meilen lang wäre — die Meile zu 4000 Ellen, die Elle zu drei mäßigen Spannen angenommen.

Schathrandsch (Schachteppich) dafür. Diese Teppiche haben das Bequeme, daß nach dem Spiele die Figuren hineingewickelt und so diese sammt ihrem Dummelplatz aufgehängt werden können, wie oben bereits erwähnt worden. In andern Ländern sind aber die gewöhnlichen Schachbretter gebräuchlicher. Zu Caxton's *) Zeiten nannten sie es Chequer, Eschequer oder Echiquier, mit dem französischen Eschecquier übereinstimmend. Seit des Königs Wilhelm des Siegers Zeiten, der als ein geübter Spieler auch ein großer Freund davon war, hat in England der königliche Schatz den Namen Exchequer davon bekommen. Die Felder des Schachbretts heißen im Arabischen Bujût, im Persischen Châneha, im Türkischen Euler (Häuser); häufig auch Tschaprásled (Würfel). Bei Uben Esra werden sie Machlakot (Abtheilungen), auch Mesilat (Dämme, Wälle, Schanzen) genannt.

König Ludwig der Dreizehnte von Frankreich hatte ein mit Wolle ausgestopftes Schachkissen, auf welchem die Felder oder Rauten mit Streifen kreuzweis abgetheilt waren. Die Schachsteine, mit welchen er auf diesem Kissen gewöhnlich spielte, hatten unten am Fuße Stacheln, die in dieses eingriffen, damit sie fest standen. Auf diese Weise konnte er während desfahrens im Wagen Schach spielen.

Eines kostbaren Schachbretts von Jaspis**) und Chalcedon***) erwähnt Dufresne in seinem Glossarium mediae et infimae graecitatis.

Die Figuren, womit Schach gespielt wird, werden bei den Deutschen allgemein Schachfiguren, Schachsteine (Echecs oder Echez, Chess etc.) genannt. Die Engländer gebrauchen für Chess (Schachsteine), auch wohl Chessmen, Tschessmen (Schachmänner) oder the Men (die Leute). Bei den Arabern werden die Figuren insgesammt dagegen Eldschunûd (die Armee, die Heerschaar), auch Eldscheischân, die beiden Heere, genannt.

Die Etymologie der ersteren Benennung: Schachfiguren, liegt nun wohl in sich selbst; man spielt mit hölzernen, knöchernen u. Größen eines

*) William Caxton von Westminster, in der Grafschaft Kent, 1410 geboren, hat gegen das Ende des Jahrs 1474 ein Schachbuch, The game and playe of the chess, herausgegeben.

**) Jaspis, ein undurchsichtiger Stein, der zum Kieselgeschlecht gehört.

***) Chalcedon, der Name eines halbdurchsichtigen, neblichten, quarzartigen Halbedelsteins; seine Farbe ist gewöhnlich weißgrau; doch gibt es auch einen bläulichgrauen, den Regenbogen-Chalcedon, der, gegen das Licht gehalten, einen schönen Farbenwechsel spielt, einen röthlichen, dem Carneol sich nähernden, einen grünen, der selten ist, und einen bräunlichen.

befchränkten Raumes, deren Constructionen den Begriff der innern und äußern Anschauung zulassen; diese von allen Seiten begränzten stetigen Größen nennt man Figuren; dagegen kommt die andere Benennung: Schachsteine, aus dem Orient; denn daß in frühern Zeiten, der Kürze wegen, für alle Arten Spielfiguren dieser Name gebraucht wurde, kann hierauf unmöglich angewandt werden, weil dieses eigentlich auch wohl nur auf das schon früher bekannte Brettspiel Bezug haben möchte; — allein der Koran verbietet den Muhamedanern mit Bildern oder bildlichen Figuren zu spielen. Obwohl nun mehre Stämme bei dem Schachspiel eine Ausnahme machten, weil sie es für ein unschuldiges Vergnügen hielten, so verfuhrten die strengeren Muhamedaner, namentlich die Perser und Türken, ganz anders, und nahmen statt geschnitzter Figuren unformliche Klöße oder Steine, mit denen sie spielten, die sie dann auch Schathrandsch, Thäschlär, Murahai, Schachspielsteine (die Neugriechen Psifi) nennen. Ursprünglich waren die Figuren des Schachspiels wahrscheinlich so geformt, daß man sie an ihrer äußeren Gestalt sogleich für das erkannte, was sie bildlich darstellen sollten. Denn da dieses Spiel eigentlich eine anschauliche Vorstellung von der höhern Taktik zweier kriegführenden Mächte geben soll, so läßt es sich denken, daß man zur bessern Versinnlichung der Figuren, diesen eine angemessene bildliche Gestalt gab, die von den meisten Nationen denn auch in verschiedenen Formen beibehalten worden. — Kurz vor der Revolution zeigte man in St. Denis bei Paris die Schachfiguren von Elfenbein, sehr künstlich gearbeitet und vier Zoll hoch, womit Karl der Große gespielt haben soll. Der Beschreibung nach waren es solche Figuren, die das im Bilde zeigten, was sie im Spiele vorstellen sollten; als ein König, eine Königin, zwei Schützen &c. Der Verfertiger derselben, Joseph Nicolai, hatte seinen Namen in arabischer Schrift unter die Figuren gezeichnet.

Da das Schachspiel seit fast fünfhundert Jahren seine eigenen Schriftsteller, wie die übrigen Wissenschaften, gehabt, außerdem auch in unzähligen Büchern in allerlei Sprachen seiner gedacht wird, so geht daraus deutlich hervor, wie dies Spiel und alles, was darauf Bezug hat, stets das größte Interesse gefunden. Deshalb mögen auch einige Charakterzüge und Anekdoten, wozu dies Spiel Veranlassung gab, hier freundlich aufgenommen werden.

Der sechste Chalif aus dem Hause der Abassiden El Amin war dem Schachspiele so ergeben, daß er oft die wichtigsten Staatsgeschäfte dar-

über vernachlässigte. Einst brachte man ihm, als er mit Rhuter, seinem Lieblingsflaven, Schach spielte, die Nachricht, daß die Residenzstadt Bagdad von den Feinden belagert würde, sogar schon umringt sei. Laß mich, rief er dem Boten entgegen, eben zeigt sich mir ein Schachmat gegen Rhuter!

Der große Sultan Mahmud, Sohn des Subekhtegkin, war ein unüberwindlicher Sieger im Kriege und ein vortrefflicher Schachspieler. Hyde führt ein artiges Distichon aus dem persischen Dichter Anzari von ihm an:

Schach spielt der König, der König mit tausend andern Schachs.
 Ungleichen unter ihnen macht er Schachmat auf wieder andere Weise.

Ein nicht so guter Schachspieler, aber ein eben so großer Liebhaber dieses Spiels, war der Chalif El Mamun, Sohn des Harun-Graschid, siebenter Chalif aus dem Hause des Abbas, im neunten Jahrhundert. Er äußerte oft scherzweise, daß er den Staat zu regieren verstehe und doch nicht die todten Schachfiguren.

Mohamed, ein maurischer König in Granada, wollte auf seinem letzten Krankenbette seinen Bruder Abdul im Gefängnisse, welches zwei Meilen entfernt war, enthaupten lassen, weil er befürchtete, daß dieser, der Liebling des Volks, seinem Sohne die Regierung streitig machen könnte. Der Prinz war eben im Schachspiele begriffen, als der Scharfrichter zu ihm trat, um das Urtheil an ihm zu vollziehen. Der Prinz erbat sich Frist, bis das Spiel beendet sei, die ihm ohne weiteres Bedenken auch zugestanden wurde. Indessen zog das Spiel sich etwas in die Länge; der Prinz gewann so viel Zeit, daß er endlich das Volk aus Granada ankommen sah, welches ihm seines Bruders Tod und seine Erhebung auf den Thron ankündigte.

Ein junger Araber erhielt von seinem Vater öfter Verweise, daß er auf das Schachspiel so viel Zeit verwende und darüber seine Geschäfte versäume. Der Sohn entschuldigte sich mit der Wichtigkeit des Spiels und behauptete, daß er dabei viele Sachen lerne, die ihm in der Folge einmal recht nützlich sein könnten, z. B. wie er im Kriege sich vertheidigen und auf Reisen von räuberischen Anfällen sich befreien könne u. s. w. Der Vater schüttelte den Kopf und meinte, daß diese Behauptung doch wohl zu kühn sei. — Nach einiger Zeit schickte er ihn auf Reisen, um für eine bedeutende Summe, die er ihm mitgab, Waaren einzukaufen. Obwohl gut beritten, so ward er doch bald von vier Männern eingeholt, die ihm sein Vater heimlich nachgeschickt hatte, um ihn zu bestehlen. Kaum sah er sich von der überlegenen Macht angegriffen, so sprang er rasch vom Pferde, überließ dieses den Räubern und

eilte ins Gebüsch, wohin diese ihm nicht folgen konnten; bald sah er sich in Sicherheit und ohne Störung setzte er nun seine Reise fort, kaufte die ihm vorgeschriebenen Waaren ein und kam ohne ferneres Abenteuer glücklich wieder bei seinem Vater an. Da dieser ihn fragte, ob ihm nichts Widriges begegnet sei; so erzählte er den Vorfall mit den Räubern, und fügte hinzu, daß er sich bei dem überlegenen Angriffe sogleich auf ein Rettungsmittel besonnen hätte, dessen er sich oft im Schachspiele bediene; nämlich lieber seinen Faraß (Pferd, Springer), als Wesir oder gar den Schach selbst — Geld oder Leben — dem Feinde zu geben. Diese Antwort gefiel dem Vater so sehr, daß er selbst noch das Schachspiel lernte.

Bei den Gothen, einem alten nordischen Volke, welches besonders im dritten Jahrhundert nach Chr. seine glänzende Periode hatte, war es Sitte, daß die Vornehmsten unter ihnen bei der Verheirathung ihrer Töchter die Liebhaber derselben erst durch das Schachspiel prüften, ob sie zornig, leichtsinnig, übermüthig oder vorsichtig und im Glück und Unglück mäßig wären. Sie hielten dies für das beste Mittel, den Charakter, die Neigungen und Leidenschaften der Männer kennen zu lernen.

In einer alten bairischen Chronik erzählt man, daß der Sohn des Herzogs Karus von Baiern einst mit dem Sohne des Königs Pipin am fränkischen Hofe Schach gespielt habe, und da ersterer fast immer gewann, wurde der königliche Prinz nach einer neu verlorenen Partie wüthend und warf dem Sieger den Thurm so heftig an den Kopf, daß dieser bald darauf den Geist aufgab.

Im zehnten Jahrhundert war die Gewohnheit herrschend, das Schachspiel mit der Bedingung zu spielen, daß derjenige, welcher dreimal hinter einander gewann, von dem Besiegten etwas fordern konnte, was dieser ihm Ehren halber nicht abschlagen durfte und wenn es auch sein Liebstes war. Ehrenfried, Pfalzgraf am Rhein, gewann nun vom Kaiser Otto dem Dritten auf obige Bedingung drei Partien und verlangte, seines Rechts sich bedienend, die Schwester des Kaisers, Mathilde, zur Ehe. Obgleich der Kaiser über diese Forderung sehr verlegen wurde und die Tante der Prinzessin, die Aebtissin zu Quedlinburg, sich sogar weigerte, in diese Verbindung einzuwilligen, so erreichte der Pfalzgraf endlich dennoch seine Absicht und lebte hernach mit seiner Mathilde in einer sehr glücklichen Ehe.

Ludwig der Dicke, König von Frankreich, bewies bei einer sehr ernstlichen Gelegenheit sein Interesse fürs Schachspiel. Als ihn im Jahre 1117 ein englischer Ritter in der Schlacht, ihn nicht erkennend, niederhauen wollte, rettete sich der König noch, indem er seinen Feind durch einen Hieb zu Bo-

den streckte und dabei ausrief: »Weißt Du es nicht aus dem Schachspiele, daß die Könige unverletzbar sind!«

Dem Lord Chatam ward über einen seiner feinsten politischen Streiche viel Schmeichelhaftes gesagt. »Ach!« soll er geantwortet haben, »ich verdiene deshalb wenig Lob, denn das Ding kam bloß daher, daß ich den Tag zuvor durch ein verdecktes Schach die Partie verloren habe.«

Johann Friedrich, Churfürst von Sachsen, erzählt Robertson in seiner Geschichte Karls V., wurde von diesem gefangen genommen und zum Tode verurtheilt. Der Beschluß wurde ihm eröffnet, als er mit dem Genossen seiner Gefangenschaft, Ernst von Braunschweig, Schach spielte. Nach einer Pause — und nachdem er einige Bemerkungen über die Ungerechtigkeit und die Verletzung aller Formen von Seiten des Kaisers gemacht hatte — kehrte er sich wieder zu seinem Gegenspieler und forderte ihn auf, sein Spiel fortzusetzen. Er spielte mit der gewöhnlichen Aufmerksamkeit und Gewandtheit. Als er gesiegt hatte, drückte er alle Freude aus, die man bei solchen Gelegenheiten gewöhnlich fühlt.

Von Karl I. erzählt man, daß man ihm die Nachricht brachte, die Schotten hätten den Entschluß gefaßt, ihn an die Engländer auszuliefern, als er gerade beim Schach saß. Diese Schreckenspost störte ihn aber so wenig, daß er mit der größten Ruhe in seinem Spiele fortfuhr und kein Mensch hätte glauben können, er habe eine Nachricht von irgend etwas Wichtigem erhalten.

Der König Johann spielte eben Schach, als die Abgeordneten der Stadt Rouen kamen, um ihm zu melden, daß Philipp August sie belagere. Er wollte die Stadt jedoch nicht eher verlassen, bis das Spiel beendigt sei.

Karl XII. von Schweden wurde in Bender von den Türken belagert. Als die äußeren Umgebungen gehörig barricadirt waren, setzte er sich wieder ruhig zum Schach. Er pflegte den König gewöhnlich mehr als jede andere Figur zu ziehn und verlor deshalb fast alle Spiele; weil er nicht begreifen konnte, daß der König nach dem Zwecke des Spiels zwar die ansehnlichste der Figuren, aber zum Angriff wie zur Vertheidigung, ohne Hülfe von andern, ohnmächtig ist.

Vom Lord Sunderland und dem Geschichtschreiber Cunningham erzählt man sich folgende Anekdote: Sie waren beide recht gute Freunde und spielten manchen Abend mit einander Schach. Der Lord bemerkte, daß er fast allemal verlor, wenn er zu seinem Freunde Cunningham tritt, aber immer siegte,

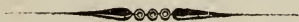
wenn er diesen in seinem Wagen zu sich holen ließ. Um sich von der Sache vollkommen zu überzeugen, fuhr er fort, ihn immer holen zu lassen, bis dieser endlich vor lauter anhaltendem Unglück die gute Laune verlor und nun von ihm die Ursache des immerwährenden Verlustes erfuhr. Sie besuchten sich von jetzt an wechselweise und spielten mit gleichem Glück.

André Danikán Philidor, zu Dreux 1726 geboren, einer der größten Schachspieler, spielte mit mehren zu gleicher Zeit, ohne aufs Brett zu sehen. Er hatte eine solche Geistesstärke, daß er selbst einige Monate vor seinem Tode — er starb den 31. August 1795 in London — noch mit verbundenen Augen mit zweien zugleich spielte und gewann. Dennoch fand er, wie man sich erzählt, an einem marokkanischen Gesandten seinen Meister, mit dem zu spielen die Engländer den Philidor mit großen Unkosten verschrieben hatten. Große Summen wurden auf ihn gewettet. Er spielte, — spielte meisterhaft und — verlor. Man fragte den Schwarzen, was er von ihm halte: »Hm,« meinte dieser, »wenn er noch einige Jahre mit mir spielte, könnte schon etwas aus ihm werden.«

Joseph dem Zweiten ward in einem Berichte, den man ihm von dem Zustande der Offiziere, welche als Kriegsgefangene in Constantinopel aufbewahrt wurden, einsandte, gemeldet: »Ihr Zustand ist erträglich, denn sie spielen mit den Muselmännern Schach.« Worüber der Kaiser lächelnd bemerkte: »Gut! so mögen sie ihre Feinde da besiegen, wo sie besser mit ihnen fertig werden können.«

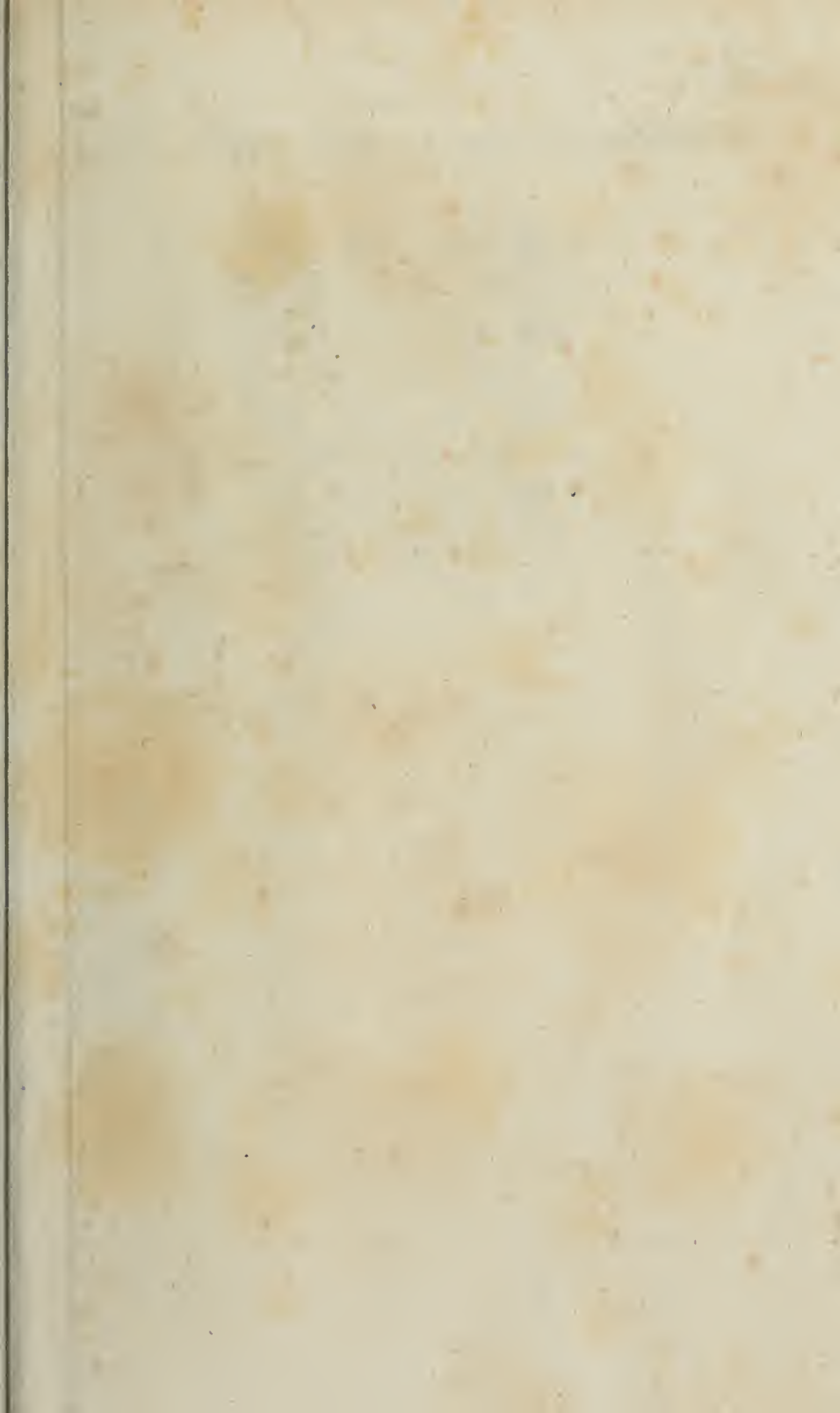
Bei der Krönung des Königs von Preußen in Königsberg, am 5. Juni 1798, überreichten die Deputirten der dasigen Bernsteinarbeiter der Königin ein künstlich gearbeitetes Schachspiel. Dieses feine Compliment wurde huldreich aufgenommen. Auch schrieb man von Berlin am 13. November, daß die Königin der Kunst der Bernsteinarbeiter in Königsberg 68 große Huldigungs=Medaillen, zum Andenken für den ihr bei Gelegenheit der Huldigung überreichten Bernsteinschmuck, geschenkt habe.

Moses Mendelssohn pflegte vom Schachspiel zu sagen: »Als Spiel ist's zu viel Ernst, und als Ernst zu viel Spiel.« Auch bei einer andern Gelegenheit: Als Spiel ist's zu viel Wissenschaft und als Wissenschaft erfordert es zu viel Spiel.



E r r a t a.

- Seite 6, Zeile 8 v. o. anstatt: in den Geist, lies: in dem Geist.
- 6, 3. 9 v. o. anstatt: in die, lies: in der Gewandtheit.
 - 6, 3. 17 v. o. anstatt im Ben-Oni, lies: in Ben-Oni.
 - 8, 3. 2 v. o. anstatt: er würde, lies: er wird.
 - 9, 3. 12 v. u. anstatt: erforderte, lies: erfordert.
 - 10, 3. 16 v. o. anstatt: als einen, lies: als ein.
 - 10, 3. 17 v. o. anstatt: bemerkten, lies: bemerken.
 - 13, 3. 9 v. o. anstatt: anderer, lies: andere.
 - 14, 3. 19 v. o. anstatt: Dieser, lies: Diese.
 - 15, 3. 11 v. o. anstatt: einem, lies: einen.
 - 18, 3. 11 v. v. anstatt: in welchem, lies: in welchen.
 - 32, 3. 1 v. o. anstatt: konnten, lies: können.
 - 226, 3. 1 v. o. anstatt: remis macht. Daß endlich ein Mat 2c., lies: remis macht — als allgemeine Regel aber das Spiel für remis gilt. Und wie endlich ein Mat 2c.
-





1.
Die Stellung der Schachsteine.

Die Schwarzen.
a b c d e f g h

8	T	S	L	D	K	Lr	Sr	Tr	8'
7	B	B	B	B	B	B	B	B	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2	B	B	B	B	B	B	B	B	2
1	T	S	L	D	K	Lr	Sr	Tr	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

2. Taf. 1.
Die Einrichtung des Schachbretts.

Die Schwarzen.
a b c d e f g h

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

3.
Der Ringelgang des Springers
oder
Rüsselsprung.

5	9	7	10	13	10	19	22
8	11	4	1	24	21	14	17
3	6	9	12	15	18	23	20
10	35	30	25	04	39	52	47
31	46	39	44	51	40	63	58
36	41	34	29	00	55	48	53
27	32	43	38	45	30	57	62
12	37	28	33	50	01	44	49



Die Stellung der Kriegespielfiguren.

Die Schwarzen.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	
11	kn					kn	k'	kn				kn
10	kn	SH	NH	Cr	Gd	kn	Gd	Cr	NH	SH	kn	
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
8												
7												
6												
5												
4												
3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
2	kn	SH	NH	Cr	Gd	kn	Gd	Cr	NH	SH	kn	
1	kn					kn	k'	kn				kn
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	

Die Weissen.

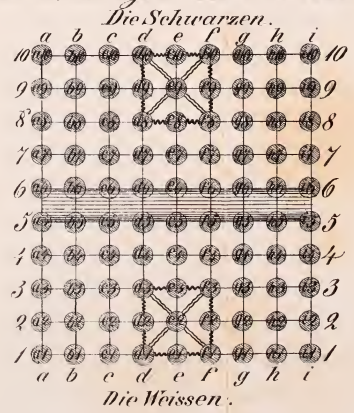
Die Einrichtung des Kriegespielbretts.

Die Schwarzen.

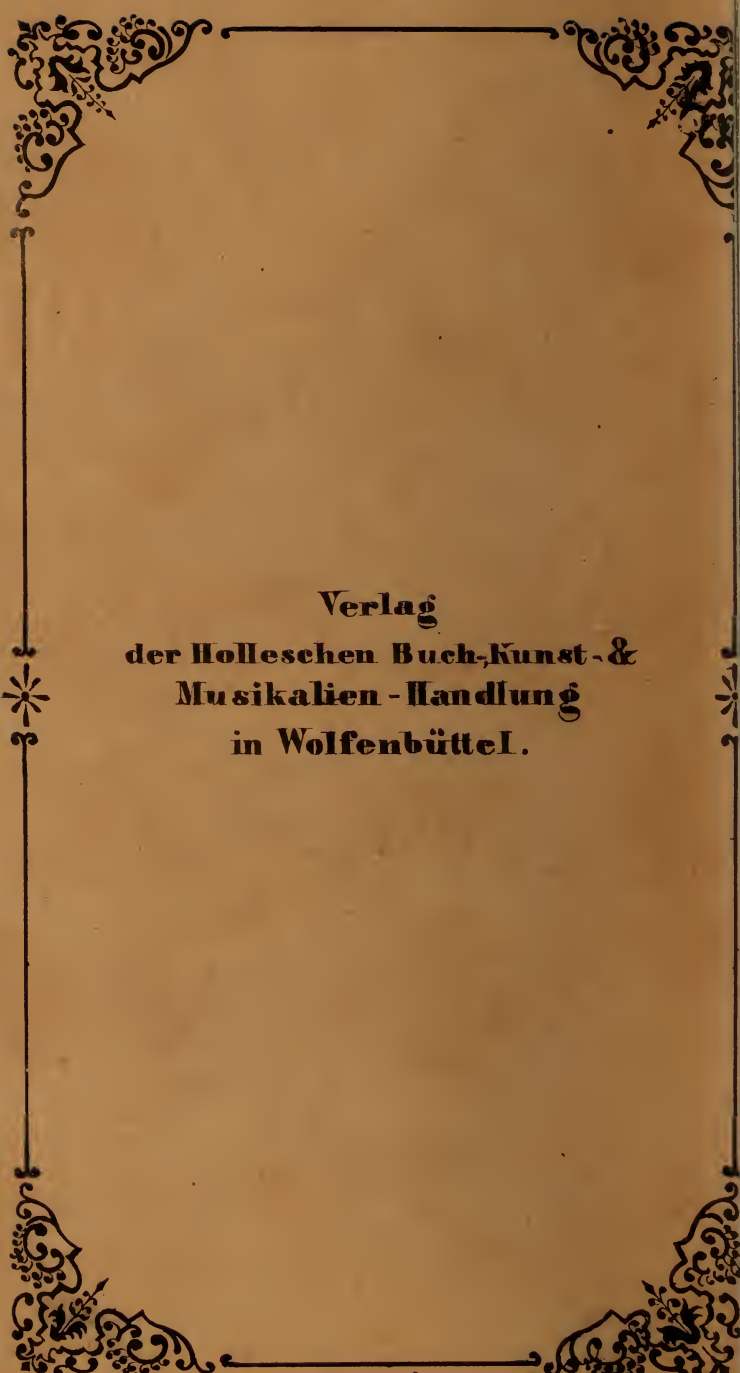
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	
11	ak	bl	cl	dl	el	fl	gl	hl	il	kl	ll	
10	al	bl	cl	dl	el	fl	gl	hl	il	kl	ll	
9	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	i2	k2	l2	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	i8	k8	l8	
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	i7	k7	l7	
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	i6	k6	l6	
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	i5	k5	l5	
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	i4	k4	l4	
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	i3	k3	l3	
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	i2	k2	l2	
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	i1	k1	l1	
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	

Die Weissen.

Die Einrichtung des sinesischen Schachbretts.







**Verlag
der Holleschen Buch-, Kunst- &
Musikalien - Handlung
in Wolfenbüttel.**

GV Silberschmidt, Hirsch
1444 Lehrbuch des Schachspiels mit
S55 besonderer Berücksichtigung
1845 des Gambitspiels

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

